平成14年3月1日発行第9巻第3号通巻66
http://www.microgroup.co.jp/

OUR OPINIONS!

隔月刊

ゲーム批評

2002 3月号

定価 780YEN



巻頭特集

なぜこんなに美しいのか？

テレビゲームにみる美人の法則

『ゲーム批評』の編集方針

**ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。**

・テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

**上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。**

ゲーム批評編集部

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評 2002 3月号 March

ハード略称

PS1‥プレイステーション1
PS2‥プレイステーション2
SS‥‥セガサターン
DC‥‥ドリームキャスト
N64‥ニンテンドウ64
GC‥‥ゲームキューブ
SFC‥スーパーファミコン
GB‥‥ゲームボーイ
WS‥‥ワンダースワン
NGP‥ネオジオポケット
PC‥‥パソコン
Win‥‥ウィンドウズ
AC‥‥アーケード

ジャンル略称

RPG‥‥ロールプレイングゲーム
ARPG‥アクションRPG
SRPG‥シミュレーションRPG
SLG‥‥シミュレーションゲーム
AVG‥‥アドベンチャーゲーム
STG‥‥シューティングゲーム
3DSTG‥3Dシューティング
ACG‥‥アクションゲーム
格闘ACG‥格闘ゲーム
RCG‥‥レースゲーム
TBG‥‥テーブルゲーム
SPG‥‥スポーツゲーム
PZG‥‥パズルゲーム
ETC‥‥その他

Illustlation協力/テクモ株式会社



のか？
の法則

断言しよう、現在の3DCGで描かれたキャラクターは美しい。テレビや雑誌で見かけるアイドルや女優と見比べても遜色がないくらいだ。そこで疑問が沸きあがる、「なぜこんなに美しいのか？」。
その疑問を徹底的に追及してみよう。
その結果には、ゲームと社会の接点がみつかるはずだ。


なぜこんなに美しい
テレビゲームに見る美人

これを見れば、一目瞭然!!

アイドル・2Dゲーム・3Dゲーム キャラクター早分かり表

実際のアイドルがゲームに影響を与えているのか？　それとも……

	アイドル	アニメ	ゲーム2D	ゲーム3D	確立したキャラ属性
1983年	森尾由美	森沢優（魔法の天使クリィミーマミ）／シーラ（ダンバイン）／瞳（キャッツアイ）／みゆき（みゆき）	久美子（軽井沢誘拐案内）／カイ・イシター（ドルアーガの塔・姫属性）		変身・妹・姫・レオタード
1984年	斉藤由貴／菊池桃子／荻野目洋子	小川美紅（ウイングマン・友達属性）／ナウシカ（風の谷のナウシカ・姫属性）／メモル（とんがり帽子のメモル）／ペルシャ（魔法の妖精ペルシャ）	アイシャ（WILL）／レイカ（タイムギャル）／ピーチ姫（スーパーマリオ）／セリア姫（ドラゴンバスター）		女神
1985年	南野陽子／浅香唯／中山美穂／工藤静香／本田美奈子／松本典子／佐野量子／おニャン子クラブ	フォウ（Zガンダム）／浅倉南（タッチ）／ユリ・ケイ（ダーティペア）／香月舞（マジカルエミ）	ワルキューレ（ワルキューレの冒険）／小夜ちゃん（奇々怪々）／アテナ（アテナ）／ローラ姫（ドラゴンクエスト）／モモコ（モモコ120%）		幼馴染・さらわれ
1986年	西村知美／島田奈美／杉浦幸／山瀬まみ	シータ（天空の城ラピュタ）／プル（ガンダムZZ）／音無響子（めぞん一刻）	ゼルダ姫（ゼルダの伝説）／アチャ（トイポップ）		巫女・戦士・未亡人
1987年	後藤久美子／森高千里／酒井法子／仁藤優子／八木さおり／立花理沙／鈴木保奈美	槇村香（シティハンター）／鮎川まどか（きまぐれオレンジロード）／アップル（ジリオン）	モモ（ワンダーモモ）／しょうこ（スーパーリアル麻雀II）セーラ王女（FF）／フィーナ（イース）		特撮・アイドル
1988年	小川範子／Wink／田中律子／中山忍	アニス（ボーグマン）／ヒミコ（魔神英雄伝ワタル）／栗田ゆう子（美味しんぼ）	リリア（イースII）／あゆみ（ファミコン探偵団）／アリス（メルヘンメイズ）		忍者・バカ・知性派
1989年	宮沢りえ／CoCo／田村恵理子／山口弘美／ribon／島崎和歌子	キキ（魔女の宅急便）／田村えり子（アイドル伝説えり子）／泉野明（パトレイバー）／天堂あかね（らんま1/2）／猪熊柔（YAWARA！）	アルテミス（フェリオス）／タムリン（エメラルドドラゴン）		縦ロール・警察・ショートカット・スポーツ・いいなづけ
1990年	高橋由美子／杉本理恵／宍戸留美／寺尾由美／桜井幸子／早坂好江／深津絵里／牧瀬里穂	ナディア（不思議の海のナディア）／田中ようこ（アイドル天使ようこそようこ）／ココア（ラムネ＆40）／コトミ（エクスカイザー）	シーダ（ファイヤーエムブレエム）		触覚・わっか・メガネっ娘
1991年	乙女塾／辺見えみり／観月ありさ／一色紗英／和久井映見／石田ひかり	菅生あすか（サイバーフォーミュラ）／妖子（魔物ハンター妖子）／ミスティ（おたくの星）／香津美（サイレントメビウス）	娘（プリンセスメーカー）／パステル（出たな！ツインビー）／春麗（ストII）／コットン（コットン）／メイル（ぽっぷるメイル）／リディア（FFIV）／クリス（ラングリッサー）		中華・コスプレ
1992年	飯島直子／ともさかりえ／奥菜恵／奥山佳枝／京野ことみ／裕木奈江／雛形あきこ	月野うさぎ（セーラームーン）／銀鈴（ジャイアントロボ）／砂沙美（天地無用！）／姫子（姫ちゃんのリボン）／ヤダモン（ヤダモン）／蛍（ダ・ガーン）	不知火舞（餓狼伝説II）／真尾まお（ソニックウイングス）／ユナ（銀河お嬢様伝説ユナ）／ビアンカ（DQV）／中本静（卒業）／舞（同級生）／セリカ（ファイヤーエムブレム外伝）		おだんご・真メガネ
1993年	内田有紀／菅野美穂／常盤貴子／中谷美紀／安達祐美／瀬戸朝香	吉永サリー（マイトガイン）／ベルダンディ（ああ女神さまっ）／おキヌ（GS美神）	ナコルル（サムスピ）／キャミィ（スパII）／スーチーパイ・スーチーユキ（スーチーパイ）	サラ・パイ（VF）	貧乏・幽霊
1994年	松たか子／矢部美穂／葉月里緒菜／榎本加奈子	チャチャ（赤ずきんチャチャ）／パッフィー（リューナイト）／レイン（Gガンダム）／唯（ジーンダイバー）	モリガン（ヴァンパイア）／藤崎詩織（ときメモ）／クララ（豪血寺一族2）／麻宮アテナ（KOF）／ルーミ（ギャラクシーファイト）／ティナ（FFVI）／海腹川背（海腹川背）	サラ・パイ（VF2）／ミシェール（鉄拳）	技術
1995年	安室奈美恵／遠藤久美子／前田愛／華原朋美／松本恵／江角マキ子／酒井美紀	綾波レイ（エヴァンゲルオン）／リリーナ（ガンダムW）／リナ（スレイヤーズ）	春日野さくら（ストZERO）／唯（同級生2）	フェイエン（バーチャロン）／風間準（鉄拳2）／祖フィーティア（ソウルエッジ）	ダウナー・ロボ
1996年	SPEED／広末涼子／松嶋菜々子／前田亜季／木村佳乃	ユリカ・ルリ（ナデシコ）／ライム（セイバーマリオネットJ）／ヒトミ（エスカフローネ）／ティファ（ガンダムX）／紗南（こどものおもちゃ）／夏美・美雪（逮捕しちゃうぞ）	真宮寺さくら（サクラ大戦）／レイラ（トゥームレイダース）／北条まりな（EVE）／ジョゼット（ワンダープロジェクト）	カスミ（DOA）／ジル（バイオハザード）／梅小路葵（VF3）／クラリス（ナイツ）／永瀬麗子（リッジレーサーR4）	男装
1997年	モーニング娘。／矢田亜希子／藤原紀香／深田恭子／釈由美子／酒井若菜／篠原ともえ／加藤あい	卯都木命（ガオガイガー）／カスミ（ポケモン）／天上ウテナ（少女革命ウテナ）／神埼あかり（大運動会）／サン（もののけ姫）	井上涼子（ルームメイト）／ティファ（FFVII）／マリー（マリーのアトリエ）／マルチ（To Heart）／サキ（なないろドリームスン虹色町の奇跡）／茜（トゥルーラブストーリー）	シャオユウ（鉄拳3）／キリコ（闘姫伝承）／エアリス（FFVII）	触覚進化
1998年	松田純／川村ひかる／田中麗奈／鈴木あみ／チェキッ娘／浜崎あゆみ／宇多田ヒカル／後藤理沙	つぐみ（アキハバラ電脳組）／シャオ（まもって守護月天!!）／ララ（ファンシーララ）／フェイ（カウボーイビバップ）／メルフィナ（アウトロースターズ）／桜（CCさくら）／雪野（彼氏彼女の事情）	リリス（VS）／エリー（エリーのアトリエ）／お嬢様特急／ルフィー（どきどきポヤッチオ）／コルネット（マール王国の人形姫）／ソフィア（みつめてナイト）／梨代（慟哭）／えみる（センチメンタルグラフティ）	クレア（バイオ2）／ひなた（ジャスティス学園）／ショーティ（バストムーブ）／彩女（天誅）／エンジェラン（オラタン）	ロリ人気爆発
1999年	畑野浩子／倉木麻衣	フィーネ（ゾイド）／ユイ（コレクターユイ）／どれみ（おジャ魔女どれみ）／ヒカリ（デジモン）／藤花（ブギーポップ）／くるみ（鋼鉄天使くるみ）／あおい（リヴァイアス）	琴梨（北へ）／五月（バージンフリート）／茜（トゥルーラブストーリー2）／（リバイブ）／リーフ（ファイアーエムブレム776）	トロン（トロンにコブン）／せつな（エルツヴァーユ）／トロ（どこでもいっしょ）／リノア・セルフィー（FFVIII）／パティ（サイキックフォース2012）	
2000年	Whiteberry／フォルダー5／ドリーム／ソニン	なる（ラブひな）／沙絵（魔法使いTai）／ルリ子（ゲートキーパー）／ラフィール（星海の戦旗）／さつき（学校の怪談）	舞（ガンパレードマーチ）／美雪（kanon）／観鈴（AIR）／ほたる（餓狼MOW）／綾奈（カナリア）／光（ときメモ2）／イシス（サモンナイト）	ユキ（プライマルイメージ）／エレナ（DOA2）／深水藍（リッジレーサV）／シェンファ（シェンムー）	
2001年	ZONE／小池栄子／国仲涼子／井川遥／小向美奈子／松浦亜弥	みさき（エンジェリックレイヤー）／ちよ（あずまんが大王）／まほろ（まほろまてぃっく）／霧香（ノワール）／かごめ（犬夜叉）／エリー（RAVE）／コメット（コメットさん）	可憐（シスタープリンセス）／エリカ（サクラ大戦3）／湖希（火焔聖母）／アメル（サモンナイト2）	雪姫（鬼武者）／ベネッサ（VF4）／姫（ICO）	

君は見たか!?

さて、右の興味深い表を見ていただけたでしょうか？ '85年から時代を象徴していたアイドル、ゲームのキャラクターを抜き出してみました。全部のキャラクターを理解できる人はそうそういないと思います。この表で見てもらいたいのは、まず縦のつながりです。過去の経験が現在に反映され、未来にも影響していく……そんな様が判ります。好景気、不景気などの社会情勢の風に煽られて方向性が変わることがありますが、縦のラインは確実に繋がっています。ただし、アニメ・ゲームのキャラは社会情勢というよりは〝より濃いニーズに応えている〟ような気もしないではないですが……。

次は、横のつながりはどうでしょうか。ここでの注意点は、横の線が水平ではないということです。線と線を繋げるとどれも右肩下がり。アニメ→2Dゲーム→3Dゲームという順番に、キャラとしての属性がそれぞれの分野で確立していっています。これはそれぞれのメディアの歴史が現れていると考えられます。３Dゲームが最もキャラの方向性が判りやすいのは、よりキャラとして〝成熟〟した形で受け入れられるからでしょう。また、〝メガネっ娘〟というキャラ属性を、真の意味で確立したのがゲームである点も見逃せません。アニメでも〝メガネっ娘〟は登場していましたが、それまでの主流は〝メガネを外すとカワイイ〟が主流で、〝メガネを掛けててカワイイ〟はゲームが先行しています。思えば、この頃からキャラ属性がアイテム化していったのかもしれません。

アイドル≠アニメ・ゲーム

この表での一番の特徴ですが、実はこの表のアイドルとアニメ・ゲームの境目に大きな割れ目が存在しています。唯一、「趣味」の細分化による〝グループ〟志向は同じですが、それは状況の一致であってキャラが被っているのではありません。中には、『FF』シリーズのように、あえて実在の人物を想像させるようなキャラも登場するゲームもありますが、その他の大多数のゲームは違います。『シスタープリンセス』も「モーニング娘。」も多数のニーズに応えるためのメンバーであっても、12人と13人がリンクしていることはまったくないのです。それどころか、『シスタープリンセス』の12人の妹達は既存のアイドルに当てはまることはありません。妹達に代表されるゲームキャラ達は2D、3Dを関わらずゲームファンの理想のみを提示してくれているのでしょうか。

実写とアニメ、ゲームはリンクしていかないのか？ 制作の現場の人達はゲームでなにを表現しようとしているのか、そして、他業種からみたゲームキャラとは……。そんな謎は、次のページから始まる検証記事を読むことで、なんらかの答えが出ているかと思います。

（編集部）



知る人は知っている、「ようこそようこ」は、わっかヘアー解禁の聖地。２Ｄ特有の表現のひとつでしょう。

「ようこ」の髪のギミックは「セーラームーン」に引き継がれています。更にはセーラー戦士（セーラー服で闘う）という新たな属性を付け加えているのも見逃せません。

「セーラームーン」から影響を受けたゲームキャラといえば、ナコルルや春日野さくらも含まれますが、フェイエンは特別。ちなみに「セーラームーン」とフェイエンの間にはノーベルガンダム（Ｇガンダム）が入ります。

『デッドオアアライブ』の真実

美しさを追い求めるということとは？
そして、ゲームにおける美しさとは……
板垣氏の言葉に、その答えを垣間見る

　現時点で最もエレガントなゲームソフトは『デッドオアアライブ』（以下、ＤＯＡ）である。
　何がどうエレガントたらしめているのか。そして、ポリゴン美少女はなぜこんなにも美しいのか。
　その理由を、テクモ株式会社執行役員　板垣伴信氏に伺っている。
　板垣氏は、『ＤＯＡ』シリーズは格闘ゲームであり、かつ、自分達の主張であるという。
「格闘ゲームは規定演技みたいなもの。過去に様々なタイトルがあったし、今もあって、その中でNo.１の質と量を達成しようと。そして、主張とは美術的と技術的なところです」
　量は、数えられる価値であり、それがそのまま尺度となる。一方で質は、最新の技術と方向性を基準とする。
　それでは、このNo.１、質、量を手がかりに話を進めよう。

美術と技術でNo.１であるために

　格闘ゲームを作る理由。それは格闘ゲームとドライブゲームが業界の技術水準を測るメジャーだからだという。
「それを作れば、自分たちの美術と技術がNo.１だと判る。だからこのジャンルを選んだのです」
　板垣氏は、格闘技やプロレスなどに興味はないという。そういうものに興味がない人の視点であると、既存の格闘ゲームが狭い帯域のプレイヤー向けに作られた物ばかりだと判るそうだ。たとえば、修行を要さないと遊べない等の遊びにくさや、ＣＧ的な美しさの不足だ。
「格闘ゲームには魅力が足りず、ステレオタイプなものしかなかった。しかしもっと大衆娯楽として機能するはずだろう、と。格闘シミュレーションや疑似体験を作っているわけではないのです」
　格闘ゲーム化するにしても、その価値や魅力の切り出し方からして、いくらでも存在するという。
「人は放っておけば戦い出すわけです。互いに利害関係があって法の縛りがなければ殴りあうもの。ゲームで語られる世界だけではない。だから、もっと暴力的で、セクシーで。お金も賭けられればさらに良かったですよね」
　そうして、美しさを求め、貪欲に快楽を追求したゲームが『ＤＯＡ』シリーズであり。現在の最新技術で形になったものが『ＤＯＡ３』なのだ。確かに、単なる格闘ゲームであれば、天守閣から地表まで美少女捕まえて叩き落したりはしないだろう。
　『ＤＯＡ３』は、総勢60名のスタ



ッフが11ヵ月かけて制作。格闘ゲームの字引き的なスタッフが2～3名おり、ゲームデザインや調整をすべて行っているという。だからこそ、板垣氏を含め残りの五十数名が格闘ゲーム門外漢でいられるそうだ。そして、このスタッフだけでアーケードからコンシュマーまですべての『DOA』タイトルを制作してきたという。

「ある程度自分で決めた期間でものを作るのが大事なことです。自分で自分に締め切りを課せないと、一流にはなれません」

より美しくあるために

とてつもなく広大なフィールドのほんの片隅で格闘してるようにも感じられる『DOA3』。この広さは高い技術力の証明でもあるが、そもそものステージデザインはどう行われているのであろう。

「結論的に作っています。あらかじめ、どういう色合い、空気感、スケールにするか、映像的な美術的なおかずには何があるのかを考えるのです。それを美術と技術のスタッフが仕上げていきます」

たとえば、林のステージ。ゲーム機ハードの性能、特にポリゴン数の制約で『DOA』一作目から前作に至るまで、やりたくとも実現不可能だったステージだった。

ここのデザインは、次のような着目点からスタートする。

「有機的なオブジェクトを数百本というオーダーで並べれば綺麗になることは自明。だから木を100本並べましょうという結論がある。ゲーム性は、木々の存在とインタラクティブ性を絡ませればよい話」

次に、美術的にシーンを作る要素として、木漏れ日や舞い落ちる葉、舞い上がる葉が必要である。また、地面に起伏があって、その形状のパタンからしてこんな処理が必要だ、とロジックを進める。

ここまで来たら美術的に鑑みて足りる、足りないを判断。足りないから水を入れましょう、というように、ステージが満たすべき要件を、結論主導で導き出していくという。

また、〝美しさ〟は幾つかの文法に分け得るものであり、それに則った制作をしているという。

ここでリアルタイムCGの時流を考えると、今はこれが美しい、面白い、驚く、格好良いと思えるもの、光、水、煙やモブ（群集）の表現などがあるそうだ。

「たとえば、数の力というものがある。それをどういうフィーチャーに転化して観る者を圧倒していくのか。論理的な考え方に則って考えます」

この具体例が、あるステージでは〝人が並んでいる〟、別のステージでは〝木がたくさんある〟、〝鳥が乱舞している〟、という表現に繋がる。

つまり、最新の技術を活かしきり、かつ、美しさのインパクトを与えるものを論理的に構築していった結果として、各ステージが完成するのである。

「すべてはステージに組み込むため、要求仕様とプレイヤーが満足できる量を一定期間で達成するために、研究と開発を同時に行います。モチーフとしてなにを選ぶかという問題がありますが、それは言ってしまえば好みでありノリ。最終的にものすごいものにするわけですから、発想のオリジンやモチベーションはあまり問題にしない。スタッフの作りたいものを作るだけのことです。」



板垣 伴信（いたがき とものぶ）
テクモ株式会社 執行役員
Team NINJA リーダー

昭和42年４月１日生
早稲田大学法学部卒業
平成４年入社

代表作：「DEAD OR ALIVE」シリーズ
プロデューサー



キャラクター、ステージともにお互いの美しさに負けていない。この事実は単純でありながらも困難なことである。

よりテクニカルであるために

『DOA3』では、球や直線、円柱などを用いた精密なヒットチェックを行っている。そして、専門学校生レベルの技術でも組めるようなキャラ同士のヒット処理よりも、ステージ内の物体とのヒット処理に膨大なCPUパワーが投入されているそうだ。さらに、ゲーム機の性能が飛躍的に向上したことによって、過去作に比べてより精密な演出ができるようになったともいう。

「壁周りのプログラムなどは、〝予測〟の技術がないと美しく仕上がりません。技術の違いが見た目に出るところです」

たとえるならば、吹き飛ばされたキャラが、壁に衝突したあとに床へ倒れる場合と、空中でどこにもぶつからずそのまま床に落ちる場合とでは、使用するモーションが異なる。絵的な美しさを優先すれば当然のことだ。旧来のゲームCG表現のように、衝突した瞬間にモーションが突然すり替わるような〝美しくない〟ことは許されない。

この時、数フレーム先にキャラがどこへ移動するかを算出して、それに相応しいモーションを前もって選択する、という予測技術が必要となる。

カメラワークにも同様の予測の技術が使われている。大雑把に言えば、複数のキャラクターの位置と見せたい構図を勘案して、常にかっこいいアングルを保つようにカメラを制御するプログラムを組む必要があるのだ。

「ここまでやるのは、アーケードゲーム開発者にはもともと1秒1秒綺麗な絵で構成したいという幻想があるからでしょう。こうだからこうという単純な絵だけでは嫌なのです。作っているのはCGというファンタジーですから」

つまり、美しい絵を見せたい作りたいという強い衝動があるからこそ、技術的にも強くこだわっているのである。

また、プログラム設計の方針も結論的だ。

布のシミュレーションを例に取ると、布というものを、方向性の違うパラメータ特性を持った数個のシミュレーション・プログラム要素に分け、ゲーム中はそれを動的に適用する実装だという。

平易に言えば、データで対応するより、ゲーム中に起こり得る結果を整理して、最低限必要なものをプログラムするというわけだ。

また、物理的に正確過ぎて、髪やコスチュームが体に絡み動かなくなっても困るため、写実性より見た目の良さを重視しているという。

さらに、ヒットチェックに対する板垣氏の俯瞰視点での見解はこうだ。

「ヒットの大きさでキャラの強弱が変わって一喜一憂する。そういう既存の格闘ゲームのバランスの取り方や遊ばせ方がありますが、自分たちはそういうこだわり方はしない。なぜコリジョン（衝突）でそんなに大幅に左右されるの？と。ゲームの楽しませ方として、なぜそこへ話がいってしまうのかという疑問はあります」

誤解なきよう付け加えるなら、板垣氏は、ゲームをもっと美しくするにはどうするか、そしてその中で遊ばせるにはどうするのかという立場から、自他のゲームを捉え、思考しているのだ。

より魅力的であるために

「キャラクターに元となるモデルはありません。最初から理想を目指して要件を満たすものを作ります。また、人間の表現は、動き、造形、質感、美しさなどがおさえるべき点です。CG表現的には最新技術をおさえることが大事です」

板垣氏はキャラクターの成り立たせ方についてこう語る。

あなたは3DCGに美しさを感じますか？

「ジュラシックパーク」の恐竜は今見てもスゴイ！　と思う。ゲームは……パス（というか、ゲームシステム上必要なスペックとは思えない）。（埼玉県　左真紀）

　さらに、『DOA』シリーズを作り始めた頃は、3D格闘ゲームのキャラには人気がなかった。そこで、プレイヤーの好みを分析し、また、当時のハード性能の制限から、そのデザインにデフォルメが必要だと判断したという。現在のキャラは、これを原点として発達したものである。

　キャラの満たすべき要件とは、アニメやマンガのキャラ構成のように、こんな性格のキャラが必要だという思考体系から出るタイプのものだという。ここでいう性格付けとは、キャラの持つバックボーンであり、声であり、感情、意思、理性や知性のことだ。

「性格は一々説明せずとも、ゲームを遊んでいるだけで感じられるようにしたい。コスチュームもキャラに似合うか似合わないか程度の議論のものです。たとえば、すらっとしたチャイナドレスを着て成り立たないキャラでないと意味がない。仮に、服へ無理なオリジナリティを持たせても、単なる〝変な物〟にしか見えないですから」

　この服の形や色に加えて、画面に表示されるだけのテキストや台詞、パッケージ外で提供されるストーリーなど、ゲーム外部情報でキャラの性格づけを知らされるものばかりな状況に、非常にガッカリし、同時に未熟さも感じていたそうだ。

「キャラクターの重要な個性は顔であると思うし、ゲーム中でも重要視したい。マシンの性能が低かった頃は、顔でなく服装で区別させなければならないことも多かったが、結局顔や肉体を作りこんでいかないと魅力的な表現にはならないと昔から思ってます。」

『DOA3』は、完全な新作として明らかに判る形にしたかったという。そのために手っ取り早く効果的なのが、キャラを総入れ替えすることだと考えたそうだ。

　そして、主役の要件を満たすものとしてヒトミを作ったという。

　ただ、ここまではスタッフの都合であって、ファンの要望に応えられないと予測が立ったため、前作のキャラ群へ新キャラクターを加える形に落ち着いたという。

「『DOA』の女性は魅力的でなくてはならない。これが最大要件です。また、いずれヒトミはカスミと拳を交える時が来るかもしれない。だから、それに見合う性格も考えなくてはいけない。このキャラ構成で新作として認められないなら、我々の負けということで、キャラの総入れ替えはあっさりやめました」

　美術や技術だけでなく、キャラクター構成や性格付けなど、情緒や感情に訴える表現も、結論的に構築されているようだ。

次のエレガントへ

「自分は作ったものにすぐ飽きてしまう。ソフトやハードが進化すれば、新しい技術やCGの文法で可能なことも多い。肉体表現や声、キャラクター性もより高めないといけない。『DOA3』は、現時点で実現できる水準で最高のものです。しかし、自分達がやりたいことは、まだまだあります。『DOA4』があるとすれば、今までとはまったく違う論理立てと要件を考えています」

　常に独自の視点を持ち、現状に疑問を抱く。目標や結論をまず固定し、論理的にそこへ向かう最適なソリューションを導き出す。そして、それを最高の質と量とで体現する。

　これが『DOA』にみるエレガントの構造であり、ポリゴン美少女が美しく進化し続ける理由ではないだろうか。

　ここには、より美しい何かを欲する偏執的とも呼べる強い衝動があるのだ。

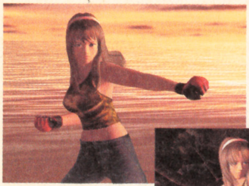


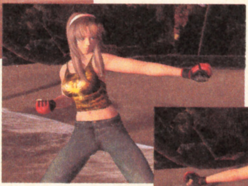
八木澤知彦（やぎさわ・ともひこ）：自覚的に自他の行為を認識し活用することは大切だと学習。作り手の無反省無自覚っぷりを感じるゲームもままありますからね。個人的には、ゲームは論理の構造物だと再認識。

Hitomi



●国籍：ドイツ　●身長：160cm
●体重：49Kg　●年齢：18
●スリーサイズ：90・58・85
●血液型：O　●趣味：料理
●好きな食べ物：ザッハトルテ







ヒトミをいろんな方向から見てみるとこんな感じ。力強さだけでなく女性特有の"柔らかさ"も表現されているぞ。

かわいらしさが印象に残るヒトミだが、後姿はこんなにセクシー!!

『DOA3』デッドオアアライブ3 に降臨した女神たち

Kasumi



●国籍：日本
●身長：158cm
●体重：48Kg
●年齢：17
●スリーサイズ：89・54・85
●血液型：A
●趣味：占い
●好きな食べ物：苺のミルフィーユ





あやねは、黒を基調としたコスチュームでぐっと大人っぽくなった。



〝主人公〟かすみも健在。相変わらず鎖骨がとっても色っぽいです。

Ayane

●国籍：日本●　身長：157cm　●体重：47Kg
●年齢：16　●スリーサイズ：93・54・84　●血液型：AB
●趣味：エステ　●好きな食べ物：マロン・グラッセ



Christie

●国籍：イングランド ●身長：177cm
●体重：57Kg ●年齢：24
●スリーサイズ：93・59・88
●血液型：B ●趣味：ドライブ
●好きな食べ物：トマトジュース



艶っぽさを感じさせる、クリスティ。まさに大人の魅力。



写真にしても通用しそうなレイファン。夜景に白いチャイナドレスがよく映えてます。



Lei Fang

●国籍：中国 ●身長：163cm ●体重：50Kg
●年齢：19 ●スリーサイズ：87・55・86 ●血液型：B
●趣味：アロマテラピー●好きな食べ物：杏仁豆腐

3DCGはついにココまできた!!

常に我々に美しさの驚嘆を与えてくれたのが『DOA』シリーズ。新作の発売も目前に迫り、“彼女”たちの魅力はどこまで広がっていくのだろうか？



Helena

●国籍：フランス ●身長：170cm ●体重：49Kg ●年齢：21
●スリーサイズ：90・56・86 ●血液型：AB ●趣味：愛犬の散歩
●好きな食べ物：ブランマンジェ



ヒトミとティナのツーショット。ストーリーでどう絡んでくるのか気になるところ。



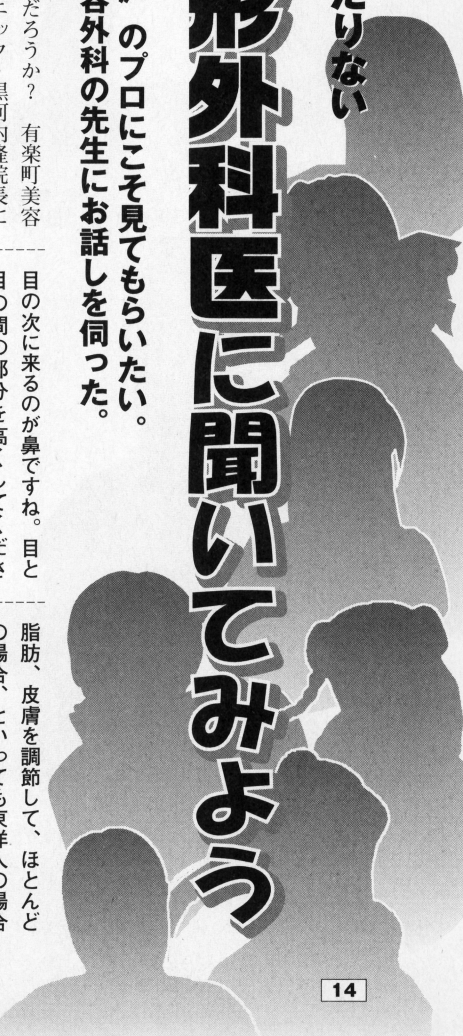
Tina

●国籍：アメリカ ●身長：174cm ●体重：56Kg ●年齢：22
●スリーサイズ：95・60・89 ●血液型：O
●趣味：格闘ゲーム・サイクリング●好きな食べ物：シーフード

ゲーム業界だけじゃものたりない

そうだ、整形外科医に聞いてみよう

ここまで進化したのだから、〝美〟のプロにこそ見てもらいたい。人の美しさを追求しつづける美容外科の先生にお話しを伺った。



人の顔とは？美人とは？

3D美女たちの歴史は浅い。円熟の域に達しているドット絵の美女たちに比べ、ワイヤーフレームに始まり、カクカクのポリゴンを経て、想像力旺盛なゲームユーザーだけでなく、一般人が見ても感心するような美女が注目されるようになってきたのはここ数年のことである。

だが、人間の立体的な造形、理想の美を、もっと古くから追求してきた人たちがいる。そう、美容整形外科医である。現実の人間に接し、助言し、整形する、美の専門家たちは、ゲームの3D美女をどう見るだろうか？ 有楽町美容外科クリニック・黒河内隆院長にお話を伺った。ちなみに黒河内先生、ゲームのことは全然知らないそうです。

――まずお聞きしたいのが、人間の顔の美のポイントです。実際の美容整形はどのへんがポイントになりますか？

黒河内：「美容整形といってもいろいろありますが、一般の方がいう〝美容整形〟ですと、目が多いです。腫れぼったい一重まぶたを二重まぶたにするとか、目頭の蒙古襞（まぶたの鼻側にある赤い部分をかくすひだ）をせばめて目をぱっちりとした感じにするとか。目の次に来るのが鼻ですね。目と目の間の部分を高くしてください、と」

――そこを直せばOKですか？

黒河内：「次に多いのが顎。鼻と唇と顎が一直線に並ぶぐらいか、口元がちょっと内側に入るぐらいがきれいなんですけれど、割と顎が小さくて後退している方が多いんですよ。ですので、目と鼻を直して、次に顎。これらの表情を表す部分を整えるのが効果的です」

――人間の顔の美を構成する要素はそのラインにあると。

黒河内：「さらに美しくしたいという場合には、輪郭――顎も含まれるのですが、他に頬骨、えらといった部分です。このあたりの骨、脂肪、皮膚を調節して、ほとんどの場合、といっても東洋人の場合ですが、輪郭を小さくする方向にします」

――美の基準にも、いろいろあるんですね。

黒河内：「ただ、一般的な医師の病気の診断と違い、美容整形というのはお客さんの要望から始まるものであり、これだという美の基準があって、そこから外れているから必ずこうしなければならないというものではないんです」

3DCGキャラは美人なのか？

さて、人間の顔の「美しさ」を構成する要素を御理解いただけた

なぜこんなに美しいのか？

と思う。次に、それらを踏まえて、編集部が用意した3D美女たちの写真を見て、その印象を述べてもらった。



『デッド・オア・アライブ3』（以下『DOA』）のヒトミ

黒河内：「凹凸のない輪郭ですね。輪郭を小さくし、目鼻立ちを目立たせています。目頭を広くして平行な二重まぶたにしていますね。まつ毛の生えている高さとか二重まぶたのラインぐらいの高さから鼻筋を起こして直線的に通すというのは基本なんですが、それを実践しています。全体的には、顎を小さくし、頭全体を大きくして、目を大きくして、幼いイメージを出そうとしています。ただ、完全にそれを貫くと美人でなくなってしまうので、顎だけ出しています」

――理にかなった顔なんですね。

黒河内：「ある意味、典型的な整形顔です（一同爆笑）。日本人は、整形を重ねていくとインド美人に似ていくんですが、そういう感じです。鼻筋を通しすぎて、整形をやりすぎという感じもします（笑）」

――先生ならばここを直したいという点はありますか？

黒河内：「顔の造形はいいできです。こういう顔立ちを好きなお客さんも多いです（笑）。顔で勝負する職業の方は、基本パターンですね。これはこれでいいと思います」



これが不美人だ!



『DOA3』エレナとティナ

黒河内：「若干、えらとか出しているように、輪郭に特徴を出しています。西洋美人というとオードリー・ヘップバーンがイメージされると思うんですが、彼女は頬骨もえらも張っているし、東洋人ではあまりきれいとは言われない輪郭なんです。ただ、輪郭が小さい割に目鼻立ちがはっきりしているので、バランスが取れている。このキャラクターはそれを狙っていると思うのですが、あまり顔の輪郭を小さくしていないので、ヘップバーンっぽくなっていないですね」

――直すとすると……？

黒河内：「割とふっくらとした頬は、20代半ばでも幼い印象を与えがちです。この場合は、好みにもよりますが、脂肪を吸引します」



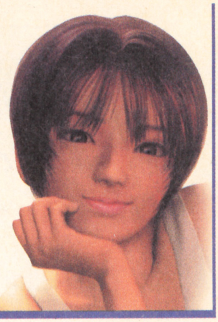
『DOA2』かすみ

黒河内：「頬が薄くなって、顔の輪郭の張り出した部分を取っていますよね。この輪郭は、実際にはそうはいません。もっと顎が小さくなって後退しているパターンがほとんどですね。あとは大体バランスが取れているかな？　若干、頬骨が出ているパターンは残していますね。ちょっと田舎っぽいというか、庶民的。鼻筋の通し方も天然っぽく仕上がっていない。鼻のラインの描き方という点では素人さんぽいという感じです」

――気になる点は？

黒河内：「鼻ですね。鼻筋を通して頬骨を削れば、〝可愛い〟でなく、もう少し大人っぽい〝きれい〟な感じになりますね」

あなたは3DCGに美しさを感じますか？
格闘ゲーム系のCGは特に実感しやすいと思う。アーケードで見ているだけでたいくつしないものが多い。（長野県　とーあ・かまた）



『プライマルイメージ vol.1』テライユキ

黒河内：「顎が大きすぎですね。『DOA』シリーズに比べて、出しすぎという感じです。強調しすぎて、やや男性的。もう少し引っ込めると可愛いという感じになります。あと、鼻のラインというのは、反り気味のほうが女性的で可愛いんですよ。彼女のようにまっすぐというのは、その限界かな？」

――他の部分はどうでしょう？

黒河内：「目を、窪み目にしています。日本でいう、きれいな二重まぶたにはあえてしていないんですね」

――一般的な美人顔にするには……？

黒河内：「顎が長くて老けて見えるとか男性的に見えるから嫌だとかいう場合なら、唇と顎の間を短くして、少し後ろに下げます。目については、窪んでいて老けて見えるから嫌だという場合が該当します。この場合、まぶたと眉毛の間を膨らませて、二重まぶたのラインを調節します」



『バーチャファイター4』（以下『VF』）パイ・チェン

黒河内：「おでこが出すぎですね（笑）。ただ、韓国人はこういったおでこは好きです。韓国ではおでこに凸凹があるのは、あまり縁起の良くない人相らしいです。低めの鼻筋につながっているおでこが、できるだけ丸く均等に出ている、彼女のような感じが好みですね」

――日本人よりは、韓国人の好む美人なんですね。

黒河内：「目と目の間を低くして、鼻先はツンと高くしているでしょう。これは韓国人の好みですよ」



『VF4』サラ・ブライアント

黒河内：「鼻をちょっと割れているような感じにしていますか。鼻先の脂肪が薄いと、軟骨の形がはっきりと見えてくるんです。日本人にはそういう容貌はあまりないです」

――目のあたりはどうですか？

黒河内：「他と比べると、眉と目の間の部分の段差を大きくして、彫りの深い感じになっていますね。あと、きっちりとえらのラインを出していますね。首とえら、頬骨の部分は他の日本人キャラクターより強調していますね」



有楽町美容外科クリニック
東京都千代田区有楽町2-10-1
TEL：03-3287-3288 / 77
FAX：03-3287-3289



有楽町美容外科クリニック
院長　黒河内隆氏



『VF4』梅小路葵

黒河内：「基本的に他と同じですね。ちょっと男っぽく仕上げているだけじゃないかな？　眉毛の形と、顔全体を長めにしていますか？　鼻から唇の合わせ目までの距離が同じ場合、唇の合わせ目から顎の先までの距離を長くすると、男性的に見えますけれど、彼女はそうしている感じです」

各キャラクターの違い

―全体的に、どうでしょう？

黒河内：「みんな整形顔ですよ（笑）みんな整形して、成功している顔ですよ。美人の法則の則り、理にかなった顔です」

―逆に理にかないすぎているから、「整形顔」になっているというわけですね。

黒河内：「リアリティを出そうとすると、現実に不可能な顔はないわけで、整形してここまでいけばいいな、というところで留まっている感じがします」

―各ゲームキャラクターの違いのようなものはありますか？

黒河内：「（『DOA2』のかすみを差して）これは年齢的に一番幼い感じになっていますね。（テライユキを差して）これが一番エッチですね。（『VF4』のキャラクターたちを差して）これが一番真面目に作っている、という感じですね」

―え、エッチですか？（笑）

黒河内：「職業柄なのかもしれませんが、崩し方の差というか、ちょっと外しているものに興味が出てくるわけで（笑）。うまく説明できませんが、キャラクターを動かして喧嘩をするというゲームの世界よりも、よりアダルト系でも通用するのは彼女だと思うんですよ」

今後に向けて……

―最後にこれらの3D美人全般についてお聞きしたいのですが、かなり高いレベルに進化したとはいえ、現実の人間と比較した場合、彼女たちの「作り物感」がまだ強いです。これを払拭する改善ポイントは？

黒河内：「テクスチャーですね。皺がなさ過ぎです。あと、肌の窪みです。表情が出るときに出る、筋肉と筋肉の境目にできるわずかな窪み。彼女たちのように若くても、笑えば皺ができますし、普通の顔をしていても、若干影ができます。それらが全部省かれていますね」

―今後の彼女たちの進化は肌にありですか。

黒河内：「用途によるのではないでしょうか？　女性を見るときは、まず全体、それから近くによって顔とか鼻筋とかを見て、肌の質感というのはもっと間近に見る状態じゃないですか。格闘ゲームとかは、みんな距離を置いて見るものじゃないですか。これがもっと近くによって触れ合うような用途のソフト、例えばアダルト系のコンテンツならば、もっと肌の質感が必要になってくると思います」

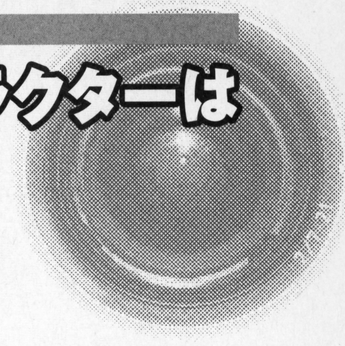
というわけで、今回インタビューしていて実感したのが、各キャラクターの狙いと黒河内先生の判断がきっちりとマッチしていた点だ。丹下桜を声優に起用したかすみ、女性キャラクターながら萌え系のない、硬派なファンがほとんどの『VF』キャラクター、CMなどのモデル業のために生み出されたテライユキ。ゲームについてはほとんど知らないながらも、さすが人間の容貌のプロフェッショナルと黒河内先生の観察眼を賞賛すべきなのか、プロフェッショナルにこう判断させるキャラクターを作り上げた各ソフトハウスの腕前を賞賛すべきなのか。いずれにせよ、合目的に3D美女たちは進化している。骨格やパーツの配置という意味では、専門家も納得するというか、推奨するベクトルで仕上がっているわけだ。

今後表現技術の進歩やテレビも含めたゲーム機の高性能化によって、我々はどのような3D美女を見られるのであろうか。願わくば、それが『Tomak』の生首でないことを祈るのみである。

天野譲二（あまの・じょうじ）：GCとPS2を購入したばかりなのに、「パンツァードラグーン」目当てでXboxを購入予定。単行本「電子遊戯鬼畜道」（マイクロデザイン刊）が発売中。詳細はhttp://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/で。

プロカメラマンからの視点

美しくなった3DCGキャラクターは被写体になりうるのか!?



モノなのかヒトなのか、2Dと3Dなのか……さまざまな狭間でゆらぐ"CG"と"写真"に潜む現実

ここ2、3年で急速に人気を広げ、既に一般化した感もあるアニメ、ゲーム関連フィギュア。

そのフィギュアを撮影するプロカメラマンからは、3DCGのゲームキャラクターはどう見えるのだろうか。

模型雑誌用写真など、様々な写真撮影を手がけている株式会社インタニア写真部カメラマン・本田圭吾氏に伺った。

氏は、フィギュアの撮影の仕事も数多く、平易に表せば〝雑誌編集者から伝えられた写真のイメージや内容を具体的な形にする〟仕事をなさっている。

今回は、ゲーム制作業以上にハードなワークの合間を縫って、取材に応えていただいた。

フィギュアは愛で撮る

「適切な言葉は見当たらないですが、強いて言うなら〝愛〟でしょうか。対モノでなく、対ヒトとして撮っています。皆さんがフィギュアを見て感じる〝かわいい〟の一コマを切り出しています」

本田氏はフィギュア撮影の秘訣をこう語ってくれた。

フィギュアをモノとして撮ったほうが簡単でコストもかからないが、イメージ性のないフラットな写真になる。それでは、雑誌が読み物として成立せず、プロの仕事にはならないともいう。

「ブツ撮りでなくイメージ写真ならば、フィギュアのもととなるアニメやマンガからイメージを膨らませます。ゲームであれば、ステージ毎の色……たとえば、明るい空や暗い部屋などを汲み取ります。そして、暗い中に暖色系の光を入れ全体としては柔らかいイメージにするなど、このフィギュアには何が合うのかと考えるんです」

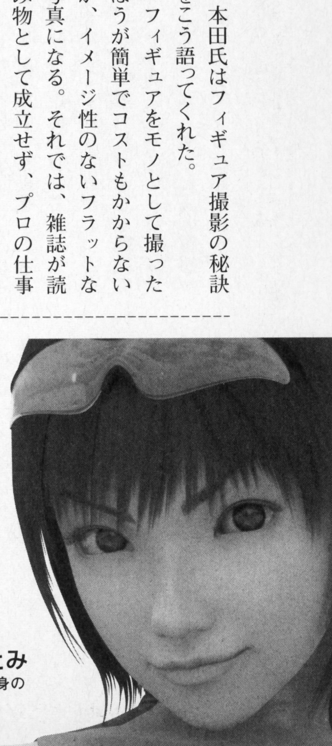
フィギュアは作家によって固有の曲線がある。それを活かすよう個別にライトをうち、背景物や各種機材をセッティングし、ポラロイドでの試し撮りを経て、本撮影に入るという。ライティングなどフィギュアを撮るノウハウは明文化されないものだが、確かに蓄えられるという。写真撮影とは、こうして3Dを2Dにする仕事だ。

フィギュア≠3DCGキャラ

「フィギュアと3DCGキャラとはリンクしませんね。土俵が違う。それぞれ捉え方が違います」

この言葉は、「3DCGキャラは一種フィギュアだ」と漠然と思考していた読者には意外だろう。

「フィギュアとCGは、制作する時から発想が違うのではないでしょうか。フィギュアはそれ自身で完結しています。必ず作り手のフィルタがかかり、意図が入っています。一方でCGキャラは、素材ができてからどう見せようかと考えているように思えます」



吉乃ひとみ
これだけの仕上がりになると、生身の女の子に近い印象とのこと

本田圭吾氏
株式会社インタニア写真部カメラマン

さらに、CGムービーはその全体がひとつの映像作品として、ゲームはゲーム画像というひとつのものとして見えるという。それゆえ、そこに映る3DCGキャラを被写体として捉えていないそうだ。
　確かに、3DCGキャラは作ってからどう見せるか考える、になりがちだ。制作に非常に手間がかかることも理由のひとつだが。一体のモデルが、たとえばキャラ選択画面からゲーム本編中まで、様々な場面で使い回される。つまり、素材としての運用形態が一様でないことが前提だからだ。ここではCGの真骨頂〝使い回し〟が弱みに作用している。

フィギュアのかわいい！カッコイイ！

さらに本田氏は、3DCGキャラクターへの印象をこう語る。
「リアル系の3DCGキャラにはまだ違和感があります。アニメ系には好感が持てますね。どちらも現時点でのベストとして作っているのでしょう。ただ（CG制作者が）キャラのどこをどう見て欲しいのか解り難い。また、絵としてではなく、動きを出しつつリアリティをどう追求しているのかに興味があります」
　特に一部格闘ゲームなどリアル系には、現実をどう誤魔化すかという視点で作っている印象を受けるそうだ。
　それに対し、フィギュアには、作家が見て欲しい向きやポイントが必ずあるという。
　撮影では、その見て欲しいところと基本の構図である目線をまず押さえる。その後、編集者の要求に合わせて色々と撮影。さらに、目線を外して可愛らしく撮る。ちょっと〝萌え〟なポーズ等々も撮影して編集者へ提示もする。本田氏は、自身が持つ〝かわいいイメージ〟の引き出しで、「ああもこうも撮れるよね」と様々な可能性を追いながら撮影を行うという。
　その審美感はシンプルかつ感覚的だ。
「かわいいか、カッコイイか。どう撮ればかわいいのか、カッコイイのか。小難しいことは考えず、突発的に、ここがかわいい！　カッコイイ！　と撮ってます。フィギュアは肉眼では3Dですが、ファインダーでは2D。2Dで見てかわいいか、かわいくないかが写真の勝負どころなんです」

3DCGキャラの、かわいい！カッコイイ！可能性

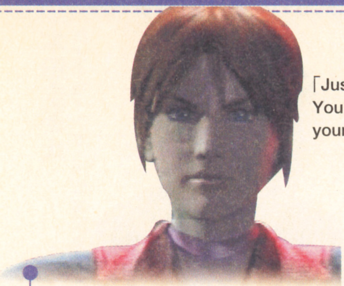
　そこで、もし3DCGキャラクターそのものを自在に好きな構図で撮れたらどうかと問うてみた。
「ディスプレイに表示されたものを撮るのが私の仕事であって、そこへ至る過程はCG制作者の方の領分ですね。仮に、3DCGキャラの画面写真をそのままフィギュアに起こし、それを撮影したら、一番かわいい写真は元の画面写真と同じになるでしょう」
　ゲームでは制作者の意図が画面レイアウトにある程度入る場合が多い。3DCGキャラに限れば、雑誌広告用素材などに見て欲しい角度のある作りのものもある。しかし、ムービーやゲーム用素材では、体や表情に動きがある以上そういう作りは難しい。
　とはいえ、CG制作者がこういった意図をまったく入れ込んでいないわけではない。また、技術的な制約も日々低減している。何よりCGの真骨頂その2は〝作ればある〟だ。だからこそ、3Dを2Dにする仕事師をも萌えさせる3DCGキャラが、将来、生まれる可能性はあるのではないだろうか。



八木澤知彦（やぎさわ・ともひこ）：最近はゲームデザイナー。仕事師とのお話は精神と技術の二題噺になりがちですが。やはり玄人と素人の差ってその辺りに歴然とあるものなのかも……と。いやはや恐れ入ります。

あなたは3DCGに美しさを感じますか？
今となっては古いですけど、メガCDの『シルフィード』。はじめてプレーしたときは、とても驚きました。1面の演出が好きです。（長野県　怪光線）

年下好みにオススメ



「Just like a big brother, huh? You're always looking out for your little sister」

クレア・レッドフィールド
(バイオハザード)

ゾンビに襲われている様子がかなりソソるという、こまったフェチに完全対応。

●国籍：？
●血液型：O
●職業：大学生
●身長・体重：169cm・52Kg
●スリーサイズ：？



「あなたには巧夫がたりないわ」

パイ・チェン
(バーチャファイター)

3Dの中華娘といえばこの娘。シリーズを重ねるごとにカワイイから美しいへと変貌。さすが女優。

●国籍：中国
●血液型：O
●職業：女優
●身長・体重：166cm・49Kg
●スリーサイズ：85・54・88

大集合 #01

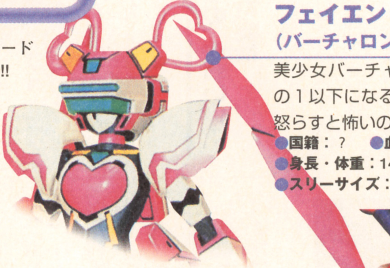


「ふ～……がんばるぞ!!」

ナナコ
(みんなのGOLF3)

パワーに振りまわされることもなく、ショットも真っ直ぐ。ゴルフゲーム初心者に持ってこいのキャラ。

●国籍：日本 ●血液型：？ ●職業：アイドル
●身長・体重：160cm・？ ●スリーサイズ：？



ハイパーモードで一発逆転!!

フェイエン・ザ・ナイト
(バーチャロン)

美少女バーチャロイド。体力が3分の1以下になるとハイパーモードに。怒らすと怖いのだ。

●国籍：？ ●血液型：？ ●職業：VR
●身長・体重：14.8m・6.84t
●スリーサイズ：？

テライ・ユキ
(プライマルイメージ)

CG業界のトップアイドル。2nd写真集が発売されるなど、いまだに高い人気を誇ってます。

●国籍：日本 ●血液型：？
●職業：？ ●身長・体重：165cm・？
●スリーサイズ：86・59・89



「実はね、未来からやってきたタイムトラベラーなの」



「子ども扱い、させないわ」

成・美那
(ソウルエッジ)

韓国美少女。その衣装は本当に韓国の民族衣装なのか？　そうだとすると韓国……夢の国だ。

●国籍：韓国 ●血液型：A
●職業：？
●身長・体重：162cm・48Kg
●スリーサイズ：？

オネーサン好みにオススメ

ニーナ・ウイリアムズ
（鉄拳）

暗殺者なお姉さんです。関接技コンボも“痛さ”よりも“うらやましさ”を感じる人もいるのでは？

●国籍：アイルランド　●血液型：？
●職業：暗殺者
●身長・体重：161cm・49Kg
●スリーサイズ：？

記憶を無くした
美しき暗殺者



「Hey, I'm no ordinary civvy.
I'm a member of S.T.A.R.S.」



ジル・バレンタイン（バイオハザード）

ホラーゲームの大家、『バイオ』の主人公。『３』での緊急回避は、ある意味緊急じゃないときにばかり使いがち？

●国籍：？　●血液型：B　●職業：STARS
●身長・体重：166cm・49Kg　●スリーサイズ：？

3D美少女

3DCGもこんなに綺麗になりました
実際にいそうでいない
まさに理想の粋を集めた娘たちです!!

「Wanna fight again？」



ベネッサ・ルイス
（バーチャファイター）

『VF４』の新キャラクター。褐色の肌に銀髪、サラとは違う大人の魅力です。

●国籍：不明　●血液型：AB
●職業：SP
●身長・体重：175cm・55Kg
●スリーサイズ：95・57・93



「暴れんじゃないよ!!」

アイヴィー
（ソウルキャリバー）

麗人、というよりも少々おっかない女性です。衣装もマニアックならば技コマンドもマニアックでした。

●国籍：イギリス　●血液型：？
●職業：？
●身長・体重：179cm・58Kg
●スリーサイズ：？

永瀬麗子
（リッジレーサー）

ルックス・スタイルともに完璧。彼女がいなければ「吉乃ひとみ」も存在しなかったでしょう。

●国籍：日本　●血液型：A
●職業：レースクイーン
●身長・体重：165cm・48Kg
●スリーサイズ：85・58・86

ナムコ初代
レースクイーン



「非常にぬるぬるしています」



うらら
（スペースチャンネル5）

未来のリポーターは、“踊り”も必須条件です。このコスチュームを見ていると25世紀はイイ時代になってそう？

●国籍：？　●血液型：？　●職業：？
●身長・体重：？　●スリーサイズ：？



平面から立体へ

フィギュア原型師が語る 2Dとフィギュアと3DCGと……

フィギュアを作るということは、2Dから3Dへの変更ではなく キャラクターの空気を、いかに現実に表現することなのだ

フィギュアとの比較に見る3DCGの弱点？

3DCGキャラクターが美しいと言われる基準は、どこにあるのだろうか。CG技術の進化による映像美を基準にするならば、その美しさに疑いの余地はない。むしろ、現状を上回る劇的な美しさを引き出そうとするには技術進化が限界に近づいた感さえあり、映像美だけでユーザーの度胆を抜くのは難しくなっているほどである。ならば、3DCGキャラクターの美しさの基準は、見る側の趣味嗜好に訴えかけるインパクトを持ち合せているか否かにかかってくるのではないだろうか。

立体を扱う点で3DCGの先達にあたり、ユーザーへインパクトを与える術に長けたフィギュアの世界を参考にすることで、3DCGキャラクターの美しさをあらためて考えてみたい。取材協力は「美少女戦士セーラームーン」などのフィギュアで著名な原型師、相田和与氏である。

「（絵や写真の中のものが）目の前に形あるものとして手にできるという存在感。その嬉しさを得るためにフィギュアを作るわけですが、アニメーションとか多くの2Dキャラクターは絵の状態での魅力を優先してますし、描きやすいように意識的に省略したりするので、立体にするとき矛盾が出てくる描かれ方をしているんです。なので違和感のない範囲でまとめあげなければならないんですが、かなりの難産になることもあります。

ただ、原型師には形だけを表現するのではなくて、表情とか仕草とか、そのキャラクターの持つ〝空気〟を表現するという面もあるんですよ。デザイン上の矛盾で厳格な3D化が不可能でも、そのキャラクターを好きな人が手にしたときに空気を伝えられれば、これはこういうものだよねって感じてもらうことができるんです」

相田氏が語るように、フィギュアの世界で2Dキャラクターを3

フィギュア原型師とは

フィギュア原型師とは、その名の通りフィギュアの原型を作り出す人達のこと。原型製作のパターン例は以下の通り。

造形素材は、石粉粘土・ポリエステル・ポリパテ・エポキシ・スカルピーなどが主流。
①資料作り→②ポリパテ棒でパーツごとに芯を作る→③ポリパテ棒に細い針金を通しポーズを決める→④顔以外の各パーツを一旦仕上げる→⑤スカートなどの装飾品を作る→⑥パーツをそれぞれ取り外す→⑦顔・髪の毛を作成する→⑧各パーツの細部を仕上げる→⑨パーツを集合させ仕上げる。



相田氏の仕事場。乱雑そうに見えても十分に機能しているのだ。職人の歴戦ぶりがうかがえる。

あなたは3DCGに美しさを感じますか？
『パンツァードラグーンAZEL』。誰がなんといおうと、私はこのゲームを美しいと感じました。
（宮城県　拳神伝説）

D化するとき、正解の形がかならずしもひとつでないところが3DCGキャラクターと異なるところである。3DCGが360度からの視点に応える映像を正確に表示することが命題になっているのに対して、フィギュアはモニターの中の3DCG以上にあらゆる角度から見られるにもかかわらず、キャラクターの魅力を最大限に引き出すことが求められるのだ。誤解のないように付けくわえておくが、フィギュアに多少の矛盾が付きものとはいえ、立体物としての精度がないがしろにされているという意味ではない。ここでポイントになるのは、あまりにまとまりすぎた3DCGキャラクターと、柔軟な表現力を持つフィギュアとの違いなのである。造型美だけにとどまらないキャラクターの美しさをユーザーに伝える手法においては、3DCGよりもフィギュアのほうが一歩先んじているように思えてならないところだ。

「たとえば、ゲームの3DCGキャラクターをフィギュアにするとして、3Dのデータがあるわけですから正確に作れますよね。ですけど、原型師がキャラクターの特徴を強調して作ったものと2つ並べたとき、そのキャラクターを好きな人が、こっち（強調して作ったもの）が正解じゃないの？　と感じることがあると思います。そういったところで、3DCGがどんどん発達していっても原型師の存在価値はなくならないだろうという気はしますね」

と、相田氏も原型師としての強烈な自負を見せる。

もちろん、ここには作り手とユーザーのあいだに、キャラクターの特徴への共通理解が少なからず必要とされる側面がある。共通理解とは〝空気〟を盛り込み、読み取る感性であり、安直に翻訳すればキャラクターへの愛情である。相田氏はあえてこれを「オタク的素養」と呼ぶが、フィギュアの世界で共通理解が浸透しているからこそ、先述の発言も出てくるというものである。

では、アニメーションのキャラクターを3DCG化しようとするとき、フィギュアと同じように〝空気〟をまとわせることは可能なのだろうか。

「プログラマの方にオタク的素養があれば可能だと思いますが、もともと3D化に無理があるものですからね。嘘のつき方というか、まとめあげる融通性も必要になってくるでしょう」

やや懐疑的に語った相田氏である。というのも、3D化への矛盾を解消しなければならないことにくわえ、3DCG処理するにあたってつきまとうリアル化がマイナスに働く場合もあるからだ。事実、衣服はまだしも皮膚や髪の質感がリアルになりすぎると、2Dのアニメーションとはかけ離れた居心地の悪いイメージになってしまう。こうなると美しさや空気云々を言うどころではなくて、アニメーション好きの人にとってキャラクターの3DCG化は、お呼びでないところだろう。

3DCGがさらなる美しさを手にするために

なんだか特集テーマからずれてしまった感があるが、3DCGキャラクターが今以上に美しさを伝えるヒントとして考えることもできると思う。

それは正確さにこだわるだけでなく、嘘をついて強調するところがあってもいいという点（デモ画面なんかはチャンス）と、リアル指向からの脱却（アニメーションキャラクターの扱いは特に注意）といったところである。現在のCG技術でこれらを留意していけば、恋焦がれるような美しさを表現できると思うけど、制作者の方々はいかがお考えでしょうか。

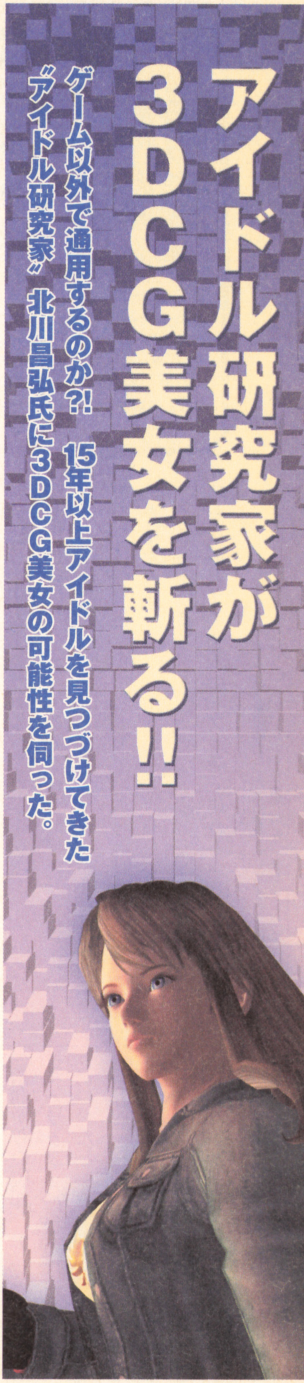
相田和与（あいだ・かずよ）



工房「うさPハウス」を主宰する美少女フィギュア系ガレージキット原型師。美少女フィギュアの中でも得意ジャンルは「セーラームーン」もの。2002年が「セーラームーン」10周年にあたるため、さまざまな10周年企画を実施中。http://iseweb8.infoseek.co.jp/play/usa-p

松田剛（まつだ・つよし）…74年生まれ。フリーライター。「ゲーム批評38号」でライターデビューさせてもらってから、初めての年越しです。読者の皆様ならびに編集部の方々、今年もよろしくお願いいたします。いや、マジで。

あなたは3DCGに美しさを感じますか？
N64の『マリオ64』の海中をマリオが泳ぐシーン。テレビで見てその美しさに即買うことにしました。（新潟県　佐藤正）



アイドル研究家が3DCG美女を斬る!!

ゲーム以外で通用するのか?! 15年以上アイドルを見つづけてきた〝アイドル研究家〟北川昌弘氏に3DCG美女の可能性を伺った。

――なぜ今こんなに3DCGキャラクターがきれいになったのかを検証しているのですが、ゲーム業界だけの意見ですとあまりにも狭いので、北川さんにお話しをお伺いしたいと思います。まず、こちらのキャラクター(『DOA3』のヒトミ)の印象はどうでしょう?

北川:まぁ、ある意味クリエイターの理想が出てるのかなと。(CGキャラは)かなりイメージをそのまま出せる……すごいことでしょうねそれは。まぁ(イメージとの)誤差は少ないと(笑)。

――北川さんから見ると、このキャラ(ヒトミ)はリアルですか?

北川:これは(ヒトミは)リアルですよね。リアルがいいのかどうかは微妙なところなんですけど。あまりにもリアルになっちゃうと、「でも、作り物じゃない」という突っ込みが入っちゃう可能性があるじゃないですか。どの段階を見て育ったのかという問題があるのかとは思うのですが、〝過程〟を見ている世代はどうしても区別したがっちゃう。初めっから存在してしまっている世代には違和感がないんではないかと。物心ついたときからこういうリアルなキャラのゲームで育ってしまっている世代は、テレビでみるアイドルと「どこが違ってるの」みたいなことになっていっちゃうのかな。そのなかで人気の出たキャラはアイドルと同じように機能するかなとは思いますけどね。

――以前は伊達恭子という〝バーチャルアイドル〟もいましたが

北川:あれは、単純に戦略ミスですよね。出てきた瞬間に「あ、これ違う」と思ったのは、〝創りモンのキャラですよ〟というのを前面に出しすぎたんですよね。そういうのはあまり言わないで出すものだと思うんですよ(笑)。最初に一生懸命作りましたって言っちゃったっていうのは、ホリプロさんにしては珍しく仕掛けの初歩的段階で間違っちゃったと思いましたよね。しかも、あのときの人気のアイドルを研究しすぎたのかなという感じもするし(笑)。

――伊達恭子は、アイドルを研究していたんですよね。では、今のゲームはどうでしょうか

北川:このキャラ(ヒトミ)は洋風すぎるから、日本のアイドルの影響は受けてないですよ。顔の作りが日本人をベースにしてないんじゃないですかね。

――一番知名度の高いCGキャラのテライユキはどうでしょう?

北川:CM出てますよね。男の人に抱きついたり。本来このように仕掛けなきゃいけないと思うんですよ。あとテレ朝の水泳大会に出てきたキャラも、一応CGだとアピールした部分があったんですけど……記者会見しなかったのは正解かな(笑)。伊達恭子の反省はいかされてる(笑)。

――CGでも売り方さえよければ、他業種でも通用するでしょうか

北川:もう、レベル的には充分通用すると思いますよ。よりリアルならいいというものでもないし。リアリティすぎる部分までできているかもしれない。

――リアルすぎてはいけないのですね

北川:それも、今の状況で、僕の立場からはそういう言い方になりますけど、時代が変わればどんどん変わっていって、よっぽど生身よりもこっちのほうがいいとなりかねないですよね。どうしても生身の人間は成長してしまうので(笑)。そういう意味ではより〝理想のアイドル〟になってしまう可能性はありますよね。アイドルってもともと理想じゃないですか、勝手にイメージが一人歩きして人気が出るものですから。やっぱり、ベストの状況というのはあまり長くないですよね。そうしたときに理想の状態を永久にキープできるアイドルというものが登場してしまうのは〝エライ〟ことですよ(笑)。

――ゲームの歴史の浅さが(売り方の)



有限会社ティーピィエム
北川昌弘氏

ネックになってませんか？

北川：原則的なことをいうと、アイドル売るためにはいろんな要素が必要なんですけど……建前だけいえば、そのとき一番力を持っているメディアに一番出たモンが勝つんですよ（笑）。アイドルっていうのも基本的には、テレビっていうメディアが天下をとったときに機能してると僕は思ってるんですね。テレビって、スイッチ入れればみれるようなモンですよね。しかもチャンネルがある程度制限されている。CMも含めて一生懸命出れば必ず目にとまるという状況だったんですよ。ただ、これからは多チャンネル化して、受け手側がたまたま見るというケースがどんどん減っていくので（笑）。出ればいいというのはダメの時代になってくるかもしれない。そうすると、メジャーなアイドルを出すことがすごく難しくなる可能性があります。

――それは〝見たいものしか見ない〟になってしまうからですか

北川：そうですね。見たいものしか見ないですよね。ということは、先に見たいと思わせなきゃいけないじゃないですか。新人がそう思わせることって、すごい難しいことになりかねない。ゲームも好きだから見るわけじゃないですか、そう考えると、多チャンネルになれば、ほぼ五分の土俵に乗れちゃう。いいキャラ作れば勝ちなんですよね。

――ゲームという媒体も見なおされるのでしょうか

北川：相対的に（注目度が）上がると思いますよ。一般的には地上波のテレビが強いと思っているのかもしれませんが、ある年代にとってはゲームのほうが勝ってる可能性すらありますよね。そうしていくと、強力なゲームのなかに新人アイドルを入れていくということのほうが、ある世代にとってはよほど浸透することになる。

――今だと、一番強力なゲームといえば『FF』なんですが、

北川：アイドルが声あてましたとかいってましたよね（※1）。そうすると、そのアイドルも声優的な要素も含みますし。声優的な人気だけでもいけちゃうかもしれない。超人気のゲームってますます重要な立場になっていくと思いますよ。そこが、女の子のかわいらしさを追求していくのならば、ますます恐ろしいことになりますね。テレビの黄金時代が終わりつつありますので、その後の天下の取り合いに（CGキャラにも）チャンスはありますよ。

――そこまでにいろいろと蓄積しておかなければならないですね

北川：でも、いい進歩のしかたをしているんじゃないですか。ある意味、今の『FF』でいいレベルまでいけると思いますよ。いろんな所は対応していると思います。作り手の意向だけで機能するこういう人たち（CGキャラ）というのは強いような気がしますし。開発費は大変だけども〝ぜったいに腐らない〟とか、（ゲーム自体が）人気があるというのは相対的に価値を持ちますよね。今はテレビの視聴率で30%というのが何千万人がみてるということになっているので、テレビが偉いんですけど（笑）。それも今のうちだというのは間違いないですね。そうなったときに実写なのかこっち（CG）なのか……いい勝負するとは思いますよ。

――〝生身〟でなくてもいいのですか？

北川：それは全然関係ないです。生身の人間がやっているから感情移入できるんだという感覚は、古い人の考え方だと。だって、実際に付き合うわけじゃないですし、いっしょですから。思いこむならなんでもいい（笑）。僕より後ろの世代って全然違う感覚の可能性が高くって、テレビ見てないという人も多いと思うんですよね。

――では最後に、今のアイドルというのをどうお考えなんでしょう

北川：テレビ世代より下は年齢に関係なくアイドル的なものを受け入れる部分を刷り込まれている状況なので、意外と高い年齢から含めてメディアを通して供給されている魅力的な人物に対してアイドル視することは当たり前。それは〝なんでもあり〟で、その人さえよければ。一時期はテレビ主導だったんですけど、改めていろんなところにチャンスがある状況になりつつあるなと。どこが次に主導権をにぎるのか？ 気になっている状況ですね。

（※1）：リュック役の松本まりか

エロ星でおなじみの南サンのフェティシズム爆発です

3DCG美女の裏街道 ~隠れ切れない個性的な美女たち~

王道の3DCGキャラで満足しているそこのアナタ、ちょっと読んでいってください 新しい世界が垣間見えるかもしれませんよ



こんにちは。南サンです。

今回ポリゴンキャラの特集ということで『VF』、『FF』、『DOA』といったメジャーどころ以外で誰かイイ娘いませんかねぇ、という編集部からの問い合わせ。そうですねぇと考えてみたものの、実際遊んだことのあるゲームが少ないため、非常に偏ったチョイスになってしまいました。でもまあその時期その時期に南サンをポワ~ンとさせる魅力に溢れていたゲームなのは確かですから、あながち的は外してないと思うんですがね

『ダンシングアイ』(ナムコ)

ナムコでは『ソウルキャリバー』でのアイヴィーの軍装っぽい2P衣装や、ソフィーティアの3P衣装(↑何かヤラしいね)にカナリ来るモノがあるのですが、やはり忘れてならないのは『ダンシングアイ』でパリパリ脱衣される有象無象の女の子たちでしょう。後の『リッジレーサー』に登場する高そうなキャンギャル連中とは違って、庶民的な大衆店っぽいところが好感持てますワ。このゲーム、いまだにPSに移植されないのが謎でしょうがないのですが、その見た目に反して意外と難易度が高く、当時『ゲーム批評』で批評する予定だったのがとても最後までクリアできず泣きを入れるハメになってしまったのは、今となっては懐かしい遠い夏の日の思い出。でも南サンが3Dによる「見せ方」の面白さを初めて感じたのがこのゲームだったんですよねぇ。

『まじかるで~とドキドキ告白大作戦』(タイトー)

タイトーのポリゴンで有名な作品には『サイキックフォース』がありますが、コレには女性キャラよりずっとエミリオくんのほうがキュキュッキュッキュッキュキュ~トだったので除外させていただくとして、ここで一押ししたいのは恋愛SLG仕立てのミニゲーム集『まじかるで~と』です。コレに登場する3人の女の子の中で特に南サンの心の琴線をピピッピーン@と弾いたのがサブリナ女学院3年生の一条寺愛弓ちゃんですヨ。今回の原稿のために久しぶりに引っ張りだしてみたんですけどやっぱイイですワ。今見てもちょっとドキドキする。軽く顔にかかった



好みに応じてコスチュームを選んでます。この後の撮影がウハウハですな。

栗色の髪、ナニか悪いこと企んでそうな小生意気な表情、制服フェチの南サンとしましては、デフォルトの衣装がウチの近所の高校みたいな濃緑のブレザータイプだというのもかなりポイント高いです。これで歳が24、5あたりだったら最高なんですがねえ。

更にこのゲーム、PS版では女のコにさまざまな衣装（競泳水着や体操服、バニーガールの衣装なんかもアリ）着せてダンスする様を視点をぐりぐり動かしてながめられたり、さまざまなキワドいアングルから写真を撮ってアルバムに保存しておけたりするアンタ一体どこのプライマルイメージじゃと言いたくなるようなモードが追加されており、ポリゴン娘をとことんオモチャにするコトができる素晴らしい仕様となっております。ホントコレ作った人呼び出して朝までとっぷり話とか聞いてみたいですよワタクシは。

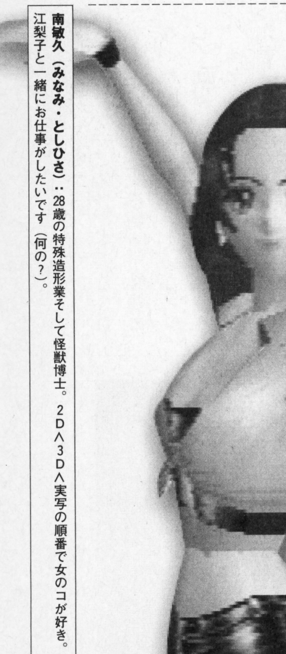




右がハニーで下がグレイス。どうみても一般（？）受けしそうなのはハニーです。

『ファイティングバイパーズ』（セガ）

さてワタクシ『バーチャファイター』に関してはロクに遊んだことがなく（『1』のときに一回コッキリ……）いまだに当時の盛り上がりが理解できない者の一人なんですが、同じセガさんの『ファイティングバイパーズ』には大いに楽しませてもらいました！　それというのも、登場キャラのフィギュアスケーターにして現デルモのGRACE先生（特に2Pカラー）にベタボレしていたからでありまして、ポリゴン映えするスラリとした長身に実際目の前にしたら恐らく何も言えなくなるようなキツい目つき、そして褐色の肉体にライトグリーンのアーマーとの色の取り合わせが実にエレガント。女王様の風格充分でございます。ワタクシ一発でイカレてしまいましたワ。焼けた肌からフッと香る乾いた汗の塩っぽい匂いがたまらないデス（想像）。いやもうこんな方にケツとかスパーンと蹴り入れられたら最高でしょうね。そう思いませんアナタ？　このゲームではどっちかというとコスプレ女のハニーちゃんのほうがキャラクターとしては有名なんですが、南サンとしてはちょっとあざとすぎる気がして好きになれません。ただ衣装がラバー製のドレスという点にはワタクシビザール魂を大きく揺さぶられますので、できればこの衣装だけ引っぺがしてですね、GRACE先生に着ていただいてそのうえでまた尻を蹴るなり横っツラを張り倒してもらえれば、それはそれは楽しいひとときが過ごせるのではないかと思うのですが、何だかポリゴンとはまったく違う方向に話しが進んでいってしまっているようなので、この辺で止めておきます。それではまた。



南敏久（みなみ・としひさ）：28歳の特殊造形業そして怪獣博士。2D＜3D＜実写の順番で女のコが好き。佐藤江梨子と一緒にお仕事がしたいです（何の？）。

あなたは3DCGに美しさを感じますか？
『NiGHTs』！　どんなにスクウェアが金かけてCG作っても『NiGHTs』にはかなうまい。（東京都　我王）

ソフトメーカーから見た

いかにして美しいキャラクターは生み出されているのか

ソフトメーカー編

キャラクター作りとその可能性とは

自由度の代わりに何を得るのか

多少の危険を冒して、話を簡単にしよう。

3Dは2Dより自由度が低い。なぜならば、2DCGは輪郭を描く。そのため、対象を抽象化したもの、デフォルメしたものにしか成り得ない。一方、3DCG、特にフォトリアル3Dでは陰影を描く。その仕組みゆえ、いわゆるリアルな絵にしか成り得ない。つまり、線を引く行為に比べ、面を作り出す行為は、抽象化の自由度が1次元分落ちているのだ。

プレイヤーと開発者は、絵作りの自由度をひとつ失う代りに、何が得られるのであろうか。

より良くなる力

「リアルタイム3DCGのゲーム作りを選択しました」

『バトルレイパー』など青年向けPCゲームソフト開発を手がけるイリュージョンソフト株式会社の広報・中岡誠氏はこう語る。

会社として、2Dゲームと3Dゲームの一方を取る判断が必要になった時、他社がやっていない楽しく面白いことを実現するというコンセプトのもと、3Dゲーム制作専業体制へシフトしたという。2Dゲーム制作を手がけていたスタッフも、3D制作に携われるようスキルアップを図ったそうだ。

また、PCはハードの進歩が早いところがアドバンテージだという。表現やインタラクションが次々に増え、前作よりゲームを良くしようとやる気が強く出るというのだ。

さらに、同社CGチーフ・田中修一氏はこう語る。「PCの性能向上と並行して、3DCG作成ツールも着実に性能を上げています。同じ作業するにも時間が短縮され効率が上がりました。また、細部にわたるまで表現の幅が広がったのが大きなメリットですね」

ただ同時に、クオリティの要求も上がり仕事量は増える。ハードやツールの性能向上も、デザイナーを楽にしてくれないようだ。

存在感と一体感

さて、3DCGキャラはどのように作られているのであろうか。

「2Dの絵から起こすものが7～8割です。ラフ（な2D絵）は用意しますが、徐々に3Dを直に起こすものも増えています」と同社デザイナー吉田あきら氏は語る。

キャラの起こし方はタイトル毎に様々だが、過去のデータの使い回しや、特定の人物を参考にしたりせず、自分の頭の中にあるイメージを駆使して行うという。そして、スタッフ皆の意見を取りまとめながら、数え切れないトライアンドエラーを繰り返して、ひとつのキャラクターを仕上げるそうだ。



思わず「すげー」と声が出る美麗CG。
この顔の制作に1ヵ月かけたという。

なぜこんなに美しいのか？



イリュージョンソフトの中岡氏（左）・吉田氏（中央）・田中氏（右）

見栄えの面では、キャラが生き生きしている感じを出すために、田中氏は目元に注力しているという。ハイライトを入れ、スペキュラー（※）で目が潤んでいる質感を出す。唇に3、4枚のテクスチャを重ねたり、細やかにライトを置くことで、見せたいところを強調、見せたくないところの露出を飛ばすなど細工を重ねる。

ノウハウを使い分け、リアルさを追求しつつも、リアル過ぎて迫力があり過ぎないようにデフォルメのバランスを取って「生身の人間より美しいキャラクター」が作り上がるという。

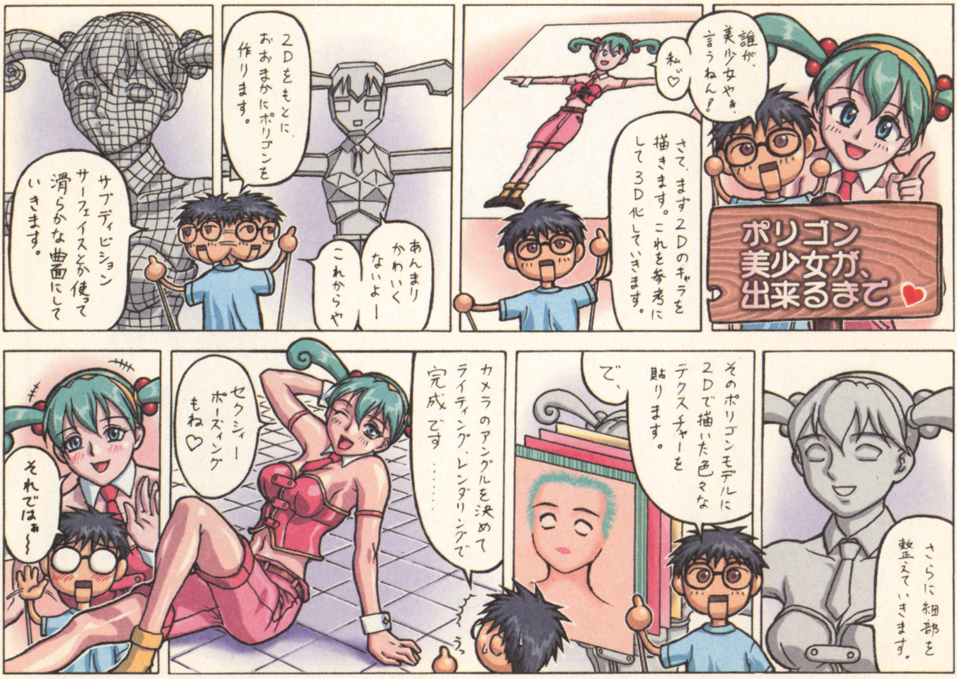
また一方で、プレイヤーの感情を煽り、ゲームとの一体感を助ける3D的な工夫、演出もある。〝ジャンプボタンを押したらジャンプ〟同等のゲーム的インタラクションの価値観で、胸を触ったら柔らかく動く、視線がずっとこちらを向きプレイヤーの劣情を煽る、音声データと同期を取って唇の開閉をあわせる、などのプログラム的な凝り方がそれだ。今後は重力計算なども取り入れ、布のリアルタイムシミュレーションなどにもチャレンジしてゆくそうだ。

もうひとつの現実空間

3D化して得られるものは、迫力や美しさ、キャラをどこからでも眺められるなど、3Dデータを2Dのディスプレイへ映した時に発揮されるものだけではないという。

「（フィギュア等）自分と現実空間を共有しているものは動かせない。でもゲーム中では、もうひとつの現実空間が無限に広がっている」（両デザイナー氏）

すなわち、没入感が得られたのだ。表現が自由で制約の少ない青年向けゲームにとっては、特に大きなアドバンテージである。



マンガ：長沢悠司

（※）スペキュラー：鏡面反射光。光が映り込んでできるハイライトのこと。金属やつやなど、質感の表現に用いられることが多い

ツールメーカー編

いかにして美しいキャラクターは生み出されているのか

ツールメーカーとは、職人であり、それと同時にソフトメーカーの最良のパートナーでもある

3DCGキャラクターを作るためには道具が必要だ。それが3DCGツールである。

3DCGキャラの美の進歩は、ツールの視点からはどう見えるのだろうか。

日本のゲーム制作現場で最も多く使われている3DCGツール『SOFTIMAGE（以下、『SI』）』を提供する、アビッドジャパン株式会社　ソフトイマージビジネス　関谷祐之氏にツールとゲームとの関係について伺った。

ツールが生むゲーム

10年以上前、初期の3DCGツールは、その用途に映像制作を想定しておりゲーム制作を考慮したものはなかった。

幾つかのゲームメーカーがアーケード用ゲーム制作に3DCGでの背景処理やキャラクターを使おうと考え始めた頃に、「3DCGキャラクターを効率良く作れるツールが『SI』だった」という。

採用が進んだ理由は、『SI』がインバース・キネマティクスという機能を備えていたからだ。この機能のおかげで、CGデザイナーは人体の複雑なモーションが格段に作りやすくなった。そして、3D格闘ゲームが誕生した、と続けたら少々乱暴だろうか。

現在でも、キャラクター制作の効率の良さが『SI』のアピールポイントのひとつだそうだ。

だからこそゲーム制作も、ツールの用途の中心を占めるようになったのである。

そこで、なぜゲームの3DCGキャラは美しくなったのか？　という質問をストレートにぶつけてみた。

関谷氏によれば、大きく3つの要因が考えられるという。

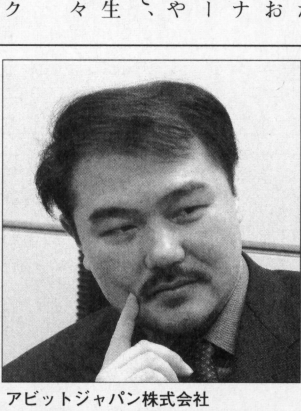
「ゲーム機で細かいポリゴンが使えるようになったこと。テクスチャの色数が上がり、美しく描けるようになったこと。そして、モーションが扱いやすくなった、沢山使えるようになったことでしょう」

一般に、3DCGツールを動作させるPCやワークステーションは、ゲーム機より計算性能も描画性能も高く、メモリも格段に大きい。ゲーム制作者にとっては、ツールでできることを如何にしてどれだけゲーム機で、実現できるかが鍵となるのだ。

ゲームが鍛えるツール

「日本の『SI』のユーザーは、殆どゲームメーカーです」

制作現場で使われ続けるツールの開発には2つのアプローチがあるという。それは、新機能の提案と、業界で揉まれたツールになる



アビットジャパン株式会社
ソフトイマージビジネス部長代理
関谷祐之氏

あなたは3DCGに美しさを感じますか？　『レイストーム』の背景。『パンツァードラグーンツヴァイ』の雪。『サイバーコマンドー』のコロニー。（福井県　Zenith）

ことである。

具体的には、SOFTIMAGE開発チームの〝職人気質〟な開発チームの技術力や開発チーム内で発表される理論に基づいた新機能の提案。

そして、ユーザからの要望を重要視し、それに素早く応えつつ、ハウスツール（特定のゲームタイトル専用のツール）にならないようバランス取りながら製品化を図ることだという。

北米で主流のPCに比べ、コンシューマゲーム機のスペックは、制約がきつく、機種毎に違いも大きい。このため、固有の機能が望まれ、備えられる。

例えば、テクスチャーや頂点カラー、頂点法線の編集機能などがそれだ。最新版の『SI』では、ゲーム機用のデータ出力が従来に比して平易にできる仕組みも備えている。

最近では、ワンスキン（関節部分等を滑らかに描く）、ヘアーやクロス（髪や布のシミュレーション）、ソフトボディ（体の部位が動く）の要望が多いという。なるほど、ゲームで目にする機会が増えた表現ばかりである。

近い将来は、あえてクオリティを落としたトゥーンやインクなどのシェーディング表現が進化し。いずれ、ツールで見れる高品質な映像がそのままゲーム機で出せるようになるのではないかと考えているという。





3DCGの進化の歴史は、ツールの進化の歴史でもある。下がSS版『バイオハザード』、右がPS2版『コードベロニカ』である。

同時に、ハードメーカーやゲーム機メーカーへも様々な提案を行っていくそうだ。

ここで、ツールメーカーからコンシューマゲーム機メーカーへの要望を伺った。

「メモリをもっと下さい」

さらに、ゲーム機の世代交代時に、開発環境の整備やライセンシーが手早くなれば、ツールをより早くリリースできるということだ。

技量を引き出すパートナー

ツールとCGデザイナーとの関係はどう考えているのであろう。

「3DCGは手描きに比べ習得期間の短いことが利点でしょう。また、ツールは、アーティストの技量を引き出すものです。作品に個性が出なくなるということはありませんし,腕の差は出るものです。ただし、ある程度の差は埋められます。ボトムラインは吸収して全体の底を上げ、トップレベルのほうはもっと伸びるんです」

また、モデリングは、制作スタイルや個性の差が出やすく、やはりデッサンを描ける人が上手い。

一方で、自動化が進み、逐一の動きを目で確認しながら制作できるモーションは、相対的に技量の差が出にくいそうだ。手描きの動画がアクションライン（軌道）や重力、慣性などをすべて考慮したうえでゼロから描くことを考えれば納得である。

ゲーム制作以外での役割も見逃せない。

「トゥーンシェーダーの要望は高く、日本のアニメにも使われています。手描きの味を残したままCGで作れるのです。コストと時間の節約になります。また、正確なパースで描け、自在なカメラでシーンも作りやすくなります」

つまり、3DCGツールは、映像やゲームを問わず、制作の効率化、ハイクオリティ化を担っているのである。

「ツールメーカーとしては、いい映画いいゲームの制作を助けるパートナーでありたいですね。アーティストの夢を実現する方法のアシスタントをしていきます」

この関谷氏の言葉で締めさせていただこう。

山吹モモンタ（やまぶき・ももんた）：70年生まれ。某ハムスターTVアニメのエンディングが3DCGになった時は驚きました。どうやったらあの平面が立体に!? 技術の進歩は計り知れないものなのですね。

あなたは3DCGに美しさを感じますか？
『ジェットセットラジオ』。初めて見たときはビックリした。ゲームを進めてもビックリした。
（鹿児島県　昇尊和）

年下好みにオススメ



「その者、東の遠つ国より、海を渡りてあらわれり……」

玲莎花（シェンムー）
派手ではなく、地味さが可愛さにつながっているのも、魅力のひとつ。
●国籍：中国？ ●血液型：？ ●職業：？
●身長・体重：？ ●スリーサイズ：？



凌暁雨（鉄拳）
理想の遊園地を建てるために闘っていたショユウも、容姿同様に大人になりつつあります。もう○原みたいとは言えません。
●国籍：中国
●血液型：A
●職業：高校生
●身長・体重：157cm・42Kg
●スリーサイズ：？

なんとパンダがボディーガード

大集合 #02



「あなたを……救いたい……」

ソフィーティア（ソウルエッジ）
スカートのひらひらに惑わされた人多数。
●国籍：？
●血液型：B
●職業：？
●身長・体重：168cm・？
●スリーサイズ：？

雛咲深紅（零～ZERO～）
どこかはかなげで“守ってあげたい”心をくすぐる、雛咲深紅。妹属性爆発です。
●国籍：日本 ●血液型：？
●職業：高校生 ●身長・体重：？
●スリーサイズ：？

「まやかしの希望なんていらない！」



ユウナ（FFX）
薄幸の召還師様。PS２で初めてながら、このクオリティなのはさすが『ＦＦ』。
●国籍：？ ●血液型：？
●職業：？ ●身長・体重：161cm・？
●スリーサイズ：？

「私が撮る写真には、いつもありえないものが写っていた」





「もう許さないんだから－!!」

孫尚香（三国無双）
「弓腰姫」と呼ばれていた孫尚香。ゲームでも史実でもそのおてんばぶりは変わらない？
●国籍：中国？
●血液型：B
●職業：？
●身長・体重：167cm・？
●スリーサイズ：？

オネーサン好みにオススメ



サラ・ブライアント
（バーチャファイター）

３Ｄ女性の美しさを見せつけた張本人。サラを見て“３Ｄっていいな”と思った人も多いでしょう。

- **国籍**：アメリカ
- **血液型**：AB
- **職業**：大学生
- **身長・体重**：173cm・55Kg
- **スリーサイズ**：90・57・90

「Yahoo!!」



「覚悟はいいか……」

タキ
（ソウルキャリバー）

くのいちとは思えないくらいにバツグンのプロポーションです。身体にぴったりな衣装も反則です。

- **国籍**：日本　**血液型**：A
- **職業**：忍者　**身長・体重**：170cm・53Kg
- **スリーサイズ**：？　**流派**：夢想抜刀術

3D美少女

**年下から年上のお姉さんまで
まだまだいるポリゴン美女達
好みの女の子は見つかった?!**



「今は判らないだろうけど、いつだって私のほうが正しかったでしょ？」

ルールー（FFX）

勝利ポーズからして、胸を強調している黒魔道師。しぐさのひとつひとつが色っぽい!!。

- **国籍**：？　**血液型**：？
- **職業**：？
- **身長・体重**：167cm・？
- **スリーサイズ**：？

レジーナ（ディノクライシス）

赤い髪にボンテージ。カッコイイながらも色っぽい。クールな表情が魅力を最大限に引き出してます。

- **国籍**：?　**血液型**：?　**職業**：S.O.R.T
- **身長・体重**：175cm・?　**スリーサイズ**：?



潜入作戦のエキスパート!!



美貌と頭脳は宇宙１!!

SISTA
（スーパーギャルデリックアワー）

そねはち氏が描く個性的な美女。その存在感、そしてゲームの内容も圧倒的だ。

- **国籍**：？　**血液型**：？　**職業**：科学者
- **身長・体重**：？　**スリーサイズ**：？



エコロジカルファイター!!

風間準（鉄拳）

『鉄拳』キャラの中では、清楚な正統派美女。しかし、凄い運命を背負わされてしまう薄幸キャラ。

- **国籍**：日本　**血液型**：AB
- **職業**：密輸動物監視官
- **身長・体重**：170cm・54Kg
- **スリーサイズ**：？

読者の生の声
3DCGってどうなのよ?

**〝美しい〟のか、それとも〝まだまだ〟なのか
ゲーム批評読者がみる、今の3DCGキャラクターとは
3DCGは美しいのか?
この問いにゲーム批評読者の方々はどう考えているのでしょうか。
読者アンケートに寄せられたみなさんの声を紹介していきましょう。**

美しさを感じる派

■『FFX』(ゲーム性は別として……笑)
(岡山県:神宮寺)

■インベーダーブーム以前よりゲームを知っている私にとっては、すべての3DCGが美しいと感じます。
(和歌山県:苅谷尚憲)

■『DOA2』をゲーセンで見たときは素直に〝すげえ〟と思いました。
(北海道:高等遊民)

■やっぱり『FF』はでるたびに〝すごい〟と思った。
(岡山県:ハートフル)

■『DOA』シリーズはシリーズを追うごとに美しさはアップしているが、『1』の頃のトゥ・マッチな「揺れ」も捨てがたい(笑)。
(人生の3分の1はフトンの中)

■『スマブラDX』のピーチ姫。「うわぁ……、この人こんなに可愛かったんだぁ……」って感じで。マリオなんぞにくれてたまるか!
(メール投稿:ねんぶつ)

■『VF2』。オープニングデモを見ただけで「嬉しく」なったのは、後にも先にもこの時だけ。
(奈良県:コウカイテイオー)

■『キングスフィールド』。PS2発売後に初プレイしたけど、マジで〝美学〟を感じた。
(大阪府:ふな)

■やっぱり『風のクロノア2』かな。あそこまで世界観を作りこんでいるのはスゴイことだと思いますので。
(愛知県:TAプロトタイプ)

美しさを感じない派

■3DCGはなぜか本物に見えません。なので、全然リアルじゃない。「美しい」という以前に「キモチ悪い」が本音です。
(東京都:桑原大輔)

■3Dゲームは感覚を味わおうという点では優れていると思いますが、美しさを表現するという点では2Dに劣っていると思います。
(富山県:まゆゲぼん)

■「きれい」を感じることはあるが、「美しさ」を語るには、まだ時間(制作者のスキル)が必要だと思う。
(神奈川県:佐竹英映)

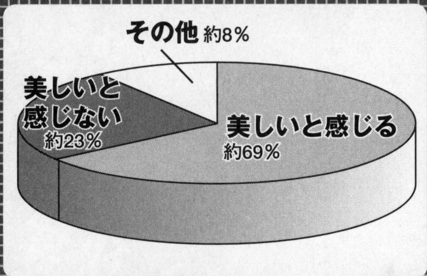
■リアルな造形としての美しさなら何度でもあるが、それはリアルさであって新しい美しさではない。
(大阪府:藤岡賢一)

■ましになったとは思うものの、〝美しさ〟はまだ遠いでしょう。
(岡山県:ハソトマ)

■あんまり3DCGは美しく思ったことがない。どんなに美しくても中身が馬鹿じゃあ好きになれない。人間と同じだ。
(岐阜県:今井とも)

■実写じゃないと反応しない。
(東京都:ぼうず)

3DCGを美しいと感じますか？



美しいけど……派

■鉄拳のミシェールとか。でも最初のカクカクポリゴンのほうが想像力が働いて可愛く思えたな。最新のは人形みたいで気持ち悪い。（メール投稿：匿名）

■最近はあたりまえになってきちゃって、あんまし（美しいと）感じません。けど、キタナイと目に付くんだよね。（千葉県：ビートキヨシ）

■「凄い」とか「気持ち悪い」と感じたことはありますが、「美しい」はないですね。大体、3DCGにしかできない表現を、ユーザーの美意識に訴える部分へ注力することを一義としているのですか。（大阪府：西東今日次）

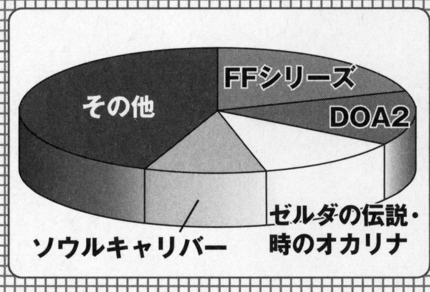
■『バーチャファイター』は驚異的でした。後は、ただキレイになっていくだけでした。（静岡県：ペタジーニ）

■『FFⅦ』って美しいと思ったけど、同時に無駄だとも感じたんだよね。「だから？　それで？」って……。（北海道：花見月）

■『FFX』はやっぱりスゴイと思いましたもん。ビジュアルセンスは別にして。リュック最高だし。（愛知県：なるお）

■あえて言うなら『戦国TURB』が変だけど妙に美しいとも思える。（千葉県：神取ルチュ）

タイトル別占有率



まとめ

最後にまとめとして、数字の面から見てみましょう。基本的に3DCGを条件付でも「美しいと感じたことのある人」が約69％。「感じたことがないという人」が約23％となっています。また、「美しいと感じた」という答えの具体例としてあげられたゲームタイトルは、最も多かったのが『FF』シリーズで全体の約16％の割合を占め、次に多かったのが『DOA2』の15％、その後『ゼルダの伝説・時のオカリナ』の11％、『ソウルキャリバー』の10％と続きます。

美しいと感じた人の中には〝美しいだけ〟や〝ゲームとしては……〟といった人たちがいるなど、「ゲーム批評」読者のみなさんには「美しさとゲームとしての面白さの両立」は必須条件のようです。

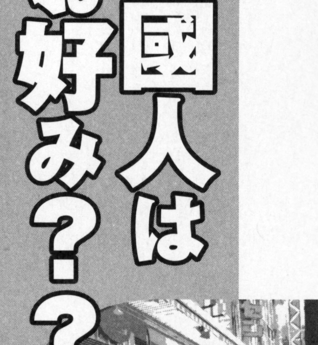
美しいだけじゃ語れない!!というのがコアなゲームファンの本音だということでしょう。今後もし、3DCGキャラがアイドル化したときに同じアンケートを取ると……果たしてどんな意見がくるのでしょうか？　希望半分、おっかな半分、楽しみなところです。

なるほどザ恋人さがし!?

潜入秋葉原!!

アキバの外國人はどの娘がお好み??

外国の人たちの貴重な意見を聞いてみました
吹き替えはUFO発見ばりにいかがわしい方向で



●いざ、秋葉原

いくら3DCGがキレイになったからといって、日本人だけの意見じゃ本当の姿は見えてこない！　ここはもっとグローバルな声を拾うべきである!!

というわけで、冬の寒風吹きすさぶ秋葉原に潜入し、通りすがるなか、外国から訪問中の方々に『デッドオアアライブ3』（以下『DOA3』）のキャラクター写真を片手に直撃取材を敢行！

○13：15

秋葉原をさまよった挙句、取材班は〝漁場〟を某ゲームショップの前に決めて、ターゲットを待つ。何度か冷たい反応を受けて傷心ぎみのところ、ようやく最初の意見を聞くことができた。

●Aさん（男性・オーストラリア）

A：これ（ティナ）とこれ（エレナ）はアメリカ人だね。あとはアジア系だよね。

——どのキャラが好みでしょう

A：うーん、ティナかなぁ。ところで、これなに？

——『DOA3』という名前のゲームです。

A：ゲームか……

——Xboxのソフトなんですが、ご存知ないですか？

A：知らないよ。オーストラリアでは、ゲームは流行してないからね。FCも入ってこなかったし。

——そうですか……

A：うん。なんでこんなの（ゲーム）やるんだろうね

——………

しょっぱなから撃沈気分である、

○13：20

実はAさんとともにいたBさんの意見も聞いていた。

Aさんはゲームに詳しくなかったので、あまり期待はできなかったが……

●Bさん（女性・ブラジル）

B：私はこのキャラ（エレナ）がいいな。

——ゲームは知ってるんですか？

B：ブラジルにはゲームがいっぱいあるんですよ。でも、格闘ゲームはあんまりないかな。でも春麗は知ってるわよ。春麗はいないの？

恐るべし春麗。格闘ゲームにあまり触れていないブラジルの人にも認知されているとは!!　ちなみにBさんは春麗のコスチュームのことまで詳しく知ってました。

15：50

ここで、取材班はふと気づく……こちらの問いに返事もらえてないじゃん!!「彼らは、自分のいいたいことしかいいませんからね」、とは今回ホンヤクコンニャク役の編集者D。オマエがそんなこといっててどうする!

と、バタバタしつつ3人目をゲットするのであった。今回は明らかにゲームに興味（某ゲーム店をじーっと凝視してた）を持っている人である。



聞き役にてっする編集D。だから聞くだけじゃダメだってば

Cさん（男性・オーストラリア）

C：クリスティがいいかなぁ……いや、ティナかな。

―そうですか。なぜ、ティナでしょうか？

C：ところで、ゲーム雑誌の人ですよね。

―そうです

C：実は私、そろそろオーストラリアに帰ろうと思ってる（現在は日本で働いている）んですが。6才の息子にゲームハードを買って帰ろうと思ってるんですよ。

―はぁ

C：あんまり、暴力的なものは嫌なんですよねぇ。どのゲームハードがいいですか？

―好みにもよりますね。お子さんは他になにかゲームハードは持ってるんですか？

C：GBAはありますよ。『ポケモン』とかやってます。

―ではやはり、GCですかね。

C：それはDVDは見られるのですか？ 家にDVDがいっぱいあるんですよ。

―GCは無理ですね。Qなら……

以下15分経過

C：どうもありがとうございました。参考にします。

―はい。こちらこそどうも

いいことしたあとは気持ちいいなぁ……って『DOA3』の話ししてるのは最初だけじゃん。まんまとペースにはめられてるぞ。命中率低いのに……

しかし、ここまでの取材ではエレナとティナは日本人に見えないということは確認できた。次こそはしっかりとインタビューしよう。

17：00

今度こそは確実に『DOA3』のキャラクターについて話しを聞かなければいかないため、先ほどのような中途半端にゲームに興味がある人ではなく、ゲーム目的で秋葉原にきている人を捜そう。ということで、某ゲームショップで張り込み、戦略ゲームがお好きなDさんを捕まえることに成功したのだ。

Dさん（男性・イギリス）

D：僕は、このキャラ（カスミ）がいいかな。

―なぜでしょう

D：日本人っぽいから。

―（笑）

D：他のキャラクターはドコの人なの？

しばし、他キャラクターの出身地を説明

D：うそー!! 見えないよ。とくにこのキャラ（クリスティ）がイギリス人なわけがない。

―どこか変ですか？

D：変っていうか、美化しすぎ。こんなキレイじゃないよ。

キレイなオチを付けてくれたDさんに感謝です。

この後、さらに何人かにアタックするもあえなく玉砕、4人のみの取材となりました。今回改めて判ったことは、キャラクターが出身ごとの顔立ちであることと、イギリスの女性がクリスティを標準としていないことでしょうか。

検証!! 美の法則とは？ その1

〝美〟と〝数値〟その相容れることのない理由を検証しよう

美人とは数値化できるのか？ 黄金分割比率から導き出される〝美〟の平均化の限界

ファイという数値

1：1.618……

美の追求において、キーワードとなる数字である。黄金分割比率（ファイ、φと表記される）と呼ばれるこの比率は、〝美〟を表す数値といっていい。もちろん、これは人体にもあてはめられる。

かかとからおへそまでを1としたときに、身長はその数値の1.618倍。これが人体の黄金分割比率となる。この黄金分割比率を人体に結びつけたのは、建築家ル・コルビジェ（スイス）だ。彼は、成人男子の理想の身長は〝182.9㎝〟でなければならないと唱えている。おへそを頭の頂点から70㎝とすれば、おへそからかかとまでの長さは113㎝。すると、117／70＝1.61428……と限りなくφに近づくのだ。彼の理論から、現在の理想のプロポーション＝かかとからおへその距離×φという数式が定着したのである。

黄金分割比率から法則が生まれる

理想のプロポーションの黄金分割比率のほかにも、人間のプロポーションは次のような法則も持っている。それは、顔の長さを＝Xとしたときに

・X＝ウエスト幅＝肘の長さ＝足の裏の長さ

さらには、肩幅をYとするならば

・Y＝頭から胸骨の真中までの距離＝肘から指先までの距離＝脛の長さ

という数式である。さらに、対象が女性であるのならば、バスト・ウエスト・ヒップといったスリーサイズの〝理想〟も影響してくる。それは、

①理想のウエストは、ウエスト÷ヒップが0.7以下である。
②ヒップの位置は身長の半分よりも上である。
③バストトップは2頭身目にあること。
④バストトップからウエストまでの距離は、ウエストからヒップトップまでの距離と同一であること。

以上が理想のスリーサイズの関係となっている。なお編集部の調べによると、既存の3DCGキャラクターの場合は、この黄金分割比率などが遠からず適用されていると確認された。もし、ゲームキャラクターの設定資料集などを持っている方なら、φの数値を見比べてみるのも面白いだろう。

顔における黄金分割比率とは

プロポーションの黄金分割比率の効果は前述の通りである。では、顔についても黄金分割比率は当てはまるのだろうか？

答えは〝当てはまる〟だ。顔の大小に関わらず身体以上にパター

ン化されている。まずは正面顔からみていこう。

【正面】
①目の位置は顔（頭）全体の1／2
②目の位置は耳の上部分と同様
③目と口の距離と鼻の長さはφとなる
④口の位置と目の位置はφ
⑤瞳の位置と口の両端は同じ垂直に同じ位置となる

次に横顔である。

【横】
①頭の高さに対して鼻の頂点はφ
②鼻の頂点と耳の穴は同じ高さである

以上が代表的な、顔における黄金分割比率が及ぼすパターンだ。ただし、顔に限っていうのであれば黄金分割比率が〝美〟に結びついているというには疑問が残る。


ヒトミの正面顔


ヒトミの横顔

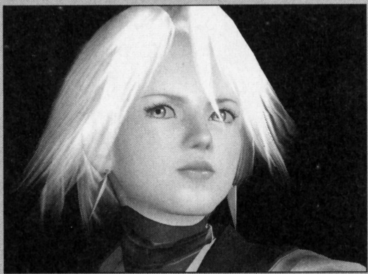

クリスティの正面顔

図1

美人とは

ここに興味深い実験結果が報告されている。

日本人女性約350人の写真から日本人男女によって〝好きな顔〟を選ぶ。そしてそれをもとに、写真の平均顔を作成する。それは、写真全員の平均値で作成した「平均顔」、選び出された〝好きな顔〟だけを集めて平均化した「魅力平均顔」、そして「魅力平均顔」の〝好きな部分〟を強調した「魅力強調顔」である。

〝美人が平均化できる〟という点で考えれば、この3点の写真で再度アンケートを取ったのならば「魅力平均顔」であるはずだ。しかし、再度のアンケートによって最も票を集めたのは「魅力強調顔」なのだ。

この結果から導きだせる結論は、〝美人は平均化できない〟ということである。

もともと〝美人〟という定義が、理想のプロポーションと比べて、より主観的なのだ。見る人によって美人が不美人たりえるのである。〝美人〟を数値かしようとすること自体が無茶な話しなのだ。

ゲームキャラはどうなのか

最後に、ゲームキャラクターを実際に見ていこう。図1を見ていただきたい。『デッドオアアライブ3』のクリスティの正面顔、ヒトミの正面・横顔である。

この写真を、前述の顔の黄金分割比率を持って見ると、いかにして「平均顔」から「魅力強調顔」に変貌させているかが判るだろう。判りやすい例を出すのならば、ヒトミは目の位置を「顔全体の1／2」から若干下げ、幼さを強調しているようにとれる。

このような、〝美の法則〟と〝美は平均化されない〟という2点から、キャラクター制作者の〝美の強調〟を探し出すのも面白いのではないのだろうか。

検証!! 美の法則とは? その2

ホントに似てるの? いろいろ言う前に検証してみよう!!

野次馬的なものほど面白い『FFX』のユウナってやっぱりあの人とにてるんじゃないの?

今の旬といいますと……

さて、堅苦しい話は〃美の法則とは? その1〃まで。ここからは、自然と気になることから3DCG美女をみていくことにしてみましょう。

3DCG美女を見て、「あ! このキャラクター、○○さんに似てる!!」なんてことはないでしょうか。この○○には実在有名人がはいります。ここ最近で一番話題になったのは、『VF4』のサラが某鈴木紗○奈さんに似てるということだとは思いますが、ここはやはり『FFX』のユウナ嬢に登場していただくことにいたしましょう。

『FF』といえば『Ⅷ』以来、キャラクターデザインでなにかと話題を振り撒いてくれていますが、『FFX』のユウナは、登場以来さまざまな節が飛び交い、結局のところ某アイドルで落ちついたところですが、実際のところ本当に似てるのでしょうか? 〃美の法則とは? その1〃の通り、美は数値化できませんが、数値を見比べることで似ている度を検証することはできます。そこで、ユウナと某アイドルさんの顔の構成を数値化してみていくことにしましょう。

顔における目の数値化

始めに目をみていくことにしましょう。

資料のサイズがまちまちなので比率で検証していくことにします。結果にはすべて〃約〃がつきますよ。

某アイドルの顔の面積=70π
ユウナの顔面積=30.1π

そして、目の面積

某アイドル=6.5π
ユウナ=3π

この数値を比率にすると

70:30.1=6.5:3

この数値どうしがイコールになる……つまり割って〃1〃に近づけば〃似ている〃ということになるのですが、結果は

0.931666……

似てるぞ!! まあこれだけでは不充分なので、目の距離なども見てみると……

目の間の距離=0.85
顔の輪郭から目までの距離=
0.9801……



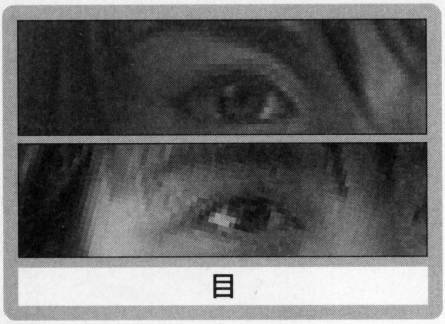
やっぱり似てる!! なにやら嬉しくなってきましたので、次は鼻にいってみましょう。

鼻の検証

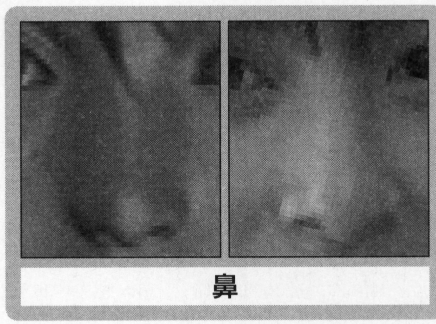
調子に乗って鼻も目と同じように数値化していきます。

某アイドルの鼻の面積＝12.96
ユウナの鼻の面積＝4.59

これを目と同じように、顔全体と比率すると



目



鼻

70：30.1＝12.96：4.59

結果は

0.823076923……

数値的には近いですね。一応顔の輪郭から鼻の頂点までの距離も比べてみましょう。

0.636734639……

目ほどに近似値は得られませんでしたね。視覚的にみると、ユウナの鼻のほうが少々すっきりしているように見えますし。では最後に口です。

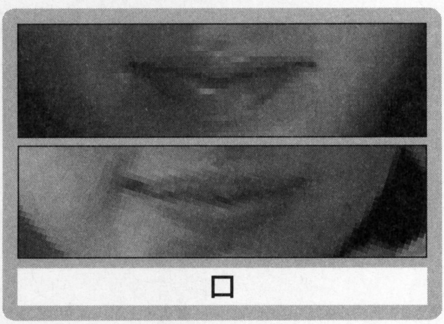
口の検証

目、鼻ときて、最後は口です。こちらも他の2つのパーツと同じように比率化します。

某アイドルの口の面積＝10π
ユウナの口の面積＝3.92π

こちらの結果は

0.914666……



口

近いですね。更に、あごからの距離と輪郭からに距離も数字をだしてみます。

あごからの距離＝0.933……
輪郭からの距離＝0.912……

口も目とおなじくらい近い数値になってます。いや、これはすごいことですよ。

総括

目、鼻、口と顔の大まかなパーツごとに検証してきましたが、予想以上に近い数値が出て驚きです。ここまで、数値が一致してしまうと、見た目が似てるといわれても仕方ありません。まさかこんなことになろうとは……。笑うに笑えないとはこのことでしょうか。

最後に、ここまでやった後でいうのもなんですが、顔の印象などは人それぞれですので、あまり深刻に考えてくださいね。以上ムダなフォローでした。

検証!! 美の法則とは? その3

これまでとこれからのコスチューム事情

着ると着こなすでは大違い 3DCGが着せ替え人形から脱却する日も近い

コスチュームってどうなの?

ここまで、3DCG美女たち自身の美しさついて検証してきたわけですが、もうひとつ忘れてならない要素がありますね。それは…………コスチュームです。いかに、顔が綺麗になったといっても、着ている衣装がダメダメだったりすると魅力は半減。3DCG美女たちのコスチュームはいかに変貌してきているのでしょうか? コスチュームの変化の過程にも〝美しさ〟の秘訣が隠されているのかもしれません。

限界時代

3DCGが人体を使ってゲーム表現しはじめたのは、やはり『バーチャファイター』(以下『VF』)でしょう。『VF』の登場しているサラやパイのコスチュームは、〝衣装〟と呼ぶにはあまりにも悪粗末なものでした。もちろん当時は〝3DCGキャラクターで格闘〟していること自体が、新しく衝撃的でした。この時期にコスチュームを語るのは時期尚早だったのです。唯一見るべきところを捜すならば、ダメージによってパイの帽子が吹き飛ぶというギミックでした。

やはり大きかった『VF2』の登場

『VF2』によって3DCGは新たなステップを登り始めます。『VF』のそれと比べて明かに進化したグラフィックによって、サラ、パイともに前作から遥かに美しくなり、我々に衝撃を与えました。とくにサラ、1Pキャラクターのパイは、人間の〝肌〟を感じさせるほどに生めかしさを感じさせるほどでした。

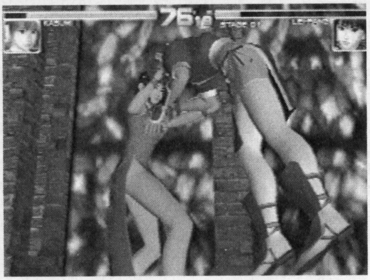
『VF2』のコスチュームデザインは、実にシンプルでしかも2D格闘にありがちな〝誇張したデザイン〟が見うけられず、キャラクターの存在自体が個性として成り立っていたのです。

しかし、家庭用ゲームハードに3DCGが定着するようになると自体は変貌していくのです。

3DCGが当たり前になったとき……

PS、SSが登場することによって、ゲームにおける3DCGの状況が微妙に変わってきます。それまでは〝3DCG〟ということだけで、ある意味〝特殊〟であったものが、PSやSSでは(特にPSでは)3DCGが当たり前ということになってしまったのです。

こうなってしまうと、2Dゲームキャラクターとなんら変わらなくなってしまうのです。他のキャ



『DOA2』からキャラクターがコスチュームを着こなしはじめている。

ラクターに負けない個性をつけるために〝過度な演出〟が目立つようになり、それは主に〝ゲームファン受け〟するものです。時には〝制服〟であったり、無駄に露出の高いコスチュームであったり……。もちろん、キャラクター〝自身〟がそのコスチュームを望んでいるようには思えません。

キャラクター〝自身〟というのもヘンなはなしですが、2次元から3次元へと抜け出してきたキャラクターたちは、望む望まざるに関わらず〝リアル〟という印象がつきまといます。なまじ〝リアル〟であるがために、〝意思〟を感じないということだけで、キャラクターから「お人形さん」になってしまう可能性だってあるのです。

当時の3DCGキャラクターたちは、ある意味着せ替え人形だったのかもしれません。

表現力のパワーアップ

PSの時代から、PS2、DCの時代へと変貌してくると3DCGもやはり変貌していきます。よりハイスペックなハードの登場によって、より細部にまで手を込められるようになったのですから、キャラクターとともに背景も美しくなっていったのです。それは、アーケードゲームについても同じです。

舞い落ちる雪、砂漠では砂が舞い上がり、水辺では水飛沫がはねる。画面の中で吹きすさぶ風は、キャラクターの髪をなびかせる。そう、彼女たちがそこに存在しているかのように……。3DCG現在最高のパフォーマンスを見せているゲームのひとつである『デッドオアアライブ3』(以下、『DOA3』)のキャラクターを見てみると、『DOA2』に比べて背景の美しさもさることながら、キャラクターたちの衣装もいい意味で〝普通〟です。なのにキャラクターの個性は引き立っている……。3DCGの技術は、普通の衣装を着こなせないキャラクターは〝魅力的なキャラクター〟ではないというレベルにきているのです。初期の普通と現在の普通は明らかにちがいます。美しく書きこまれた世界で、いかにキャラクターを引きたてていくのか？〝コスチューム〟に課せられる比重は重くなるばかりでしょう。

ただし、世界観とコスチュームをリンクさせるのは並大抵のことではありません。『FFX』でさえ、あれだけ作りこまれた世界観を持ちながら、衣装は機能的でも民族的でもありませんでした。本当の意味で、キャラクターが〝着る〟コスチュームが生まれるのはいつのことになるのでしょうか。生地の質感などをCG表現できるようになったとき、3DCG美女たちは新たな美しさの方向性を示してくれるはずです。





クリエイター予備軍に直撃取材!!



現在のソフト技術があれば、果たして素人でも美女キャラクターは生み出させるのか？　専門学校生に聞いてみた、その実力と自信とは

専門学校ってどうなの？

3D業界の明日をになうかもしれないCG系専門学校生を招いて、今の3DCGについてを聞いてみた。お招きしたのは、本間くん（以下、本）と、内藤くん（以下、内）。お2人は専門学校2年生だ。卒業まであと3ヶ月。就職活動や、現在の制作など、興味は尽きない？

——まず、自分の3D環境を教えてください。

本：学校ではSTUDIOMAX2・5です。自宅ではLW3Dです。Adobeのソフトはパックのものを学割で買いました。

内：学校ではLWで、自宅でもLW、テラジュンなどです。

——内藤くんは、新聞奨学生特別コースだそうですけど

内：時間が違います。普通コースは8時から4時までですが、新聞奨学生コースは2時までです。

——それは、夕刊配達があるからですね。本間くんの学校ではどうでしょうか？

本：代アニには特にないです。

——そうですか。3DCGの経験はどのくらいですか？　高校からとか、専門学校からとか？

本：専門学校に入ってからです。それまでは落書き程度のものしか描いていませんでした。3D自体は一年半くらいだと思います。

内：今の学校に入るまえに違う学校に入っていたのですが、そこではあまり教えてもらえなかったので、入学少し前にShadeをやり、今の学校に入ってLWを使いはじめました。

——なるほど、では今見せられる作品はどのくらいありますか？

本：数はそれなりにあるのですが、実験的な作品なので、見せられるものはありません。

内：10点ほどです。就職用として、見てもらうために作っているので、大抵は最後まで仕上げます。実験的なものは3点ほどあります。

——姿勢の問題ですね。内藤くんは、最後まで仕上げていますが、本間くんは、あくまで実験的なものは実験的なもの、作品は作品と分けていますよね。

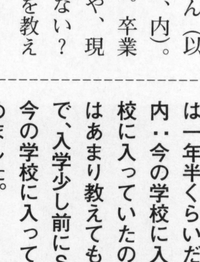
——3Dを志したキッカケなどを教えてください。やはりゲーム業界に入りたかったんですか？

本：元々、3Dをやってみたかったんです。空間を作ってみたかったと言うか。最近では全般的に3Dを作れれば分野は問わないです。

内：元々イラスト描くのが苦手で、でもイラストは好きだったんで3Dをやり始めました。映画のCG映像が好きでしたので、それに影響されて作りはじめました。でも今では、ゲームのキャラクターを作ってみたいです。将来的にはCGのみでなく、ゲーム業界で一旗挙げたいです（真剣）。

◆内藤くん作品◆

東京ゲームデザイナー学院ゲームアーティスト・CGクリエイター養成講座新聞奨学生向け特設クラスに入学。小学3年生の時に描いた絵が誉められ、その時絵に目覚めた。高校卒業後CGに出会い、独学でCGを勉強するが、限界を知り、現専門学校へ入学する。



内藤くんの作品。専門学校生らしい伸び伸びとした作品だ。

あなたは3DCGに美しさを感じますか？　ない……というより、あまり意識がない。（千葉県　ラッキーマニア）

なぜこんなに美しいのか？

――大きく出ましたね（笑）。でも、これから業界に出るからには、そのくらいでないといけないですよね。さて、現在の就職活動の状況や、業界でのバイトの経験を教えてください。

本：某有名な3D関係のショップでアルバイトをしています。CGのバイトはしていないですが、声をかけてもらうことは多いです。

――それは凄いですね。まだ実験作品しか持っていないにもかかわらず、声をかけてもらえるなんてことは、かなりラッキーだと思います。内藤くんのほうは新聞奨学生なので、バイト禁止でしたよね？

内：はい……。でも就職ファイルは一社送っています。とりあえず、そこが落ちたら、あとは手当たり次第って感じに。ナムコからも来ていますが、あまり好きではないので。リアルに拘りすぎで（笑）確かに技術は高いのですが僕の中では実際にあるものより、架空のものを実際にあるように見せたいので、あまり入社したくはないです。ゲームは面白いのですが。

――では、実際に『鉄拳』のキャラを見て、作れると思いますか？キャラクターは、少ない時間で動くものを作っています。もしくは『DOA』のような、もう少しディフォルメされたキャラとか？

内：難しいです。でも無限に時間があるのならできるかな（笑）。

◆本間くん作品◆



本間くんの作品。実力のほどを伺えるクオリティの作品。思わずうなってしまうでき。

3DCGに興味を持つが、どう手を付けて良いかわからなかったので、代々木アニメーション学院に入学しました。将来的には、幅広く3DCGに関わる仕事をしていきたいと思っています。

現実と、自分の実力

――では、人間を作るとしたら、どのくらいかかるのですか？

内：2〜3週間です。テクスチャが一番時間かかるんですが。アップにして遜色のないものになると、もう少し時間はかかります。

――実際の人をモデルにしているのでしょうか？それとも想像？

本：それは、その時のノリで（笑）

内：映画の俳優さんとか見て。

――さて、自分のスキルを客観的に評価した場合、例えばクラス内をABC評価した場合とか、現場で即戦力でいけると思います？

本：オレの場合は、これから伸ばせる。今の自分の能力はまだバランスが悪いので、それをなんとかして、一本作品を作ってからの話かなぁと。ランクはよくわからないです。例えばモデリングに関してはクラスで一番できるのかと思いますが、テクスチャとかレイアウト的な部分は、まだまだだと思うし。卒業後は、別の学校へ行こうかと思っています。ヌードデッサンとかやってみたいので。全然別の事をやろうかと思っています。

――専門学校に入って2年ですよね……まだ足りないですか。

本：もう少し早くやっておけばよかったなと。入学前から。周りで早くから始めていた人のクオリティは高いじゃないですか？それはモデリングがどうこうではなく、完成度が高いので自分はまだまだだなぁと。そういう意味で、卒業後は別の学校へ入って、細かい仕事をこなしていきたいと思います。仕事は声をかけてもらうことが多いのでフリーでやれたらと思います。CADとかゲームとか3DCG全般を色々やってみたいので、フリーのほうが有利かなぁと。フリーの仕事をこなしつつ、新しい学校で勉強をしようかと思います。

内：クラス内ではBかなぁ……、いや、Aかと思います。就職に関しては、「そろそろ使ってくれよ」みたいな（笑）。

――即戦力としては？

内：使ってもらえそうなレベルに入ってると思います。ただ、あと職場に入って、学校では教えてもらえないプラグインやテクニックなどを教えてもらいたいです。

――わかりました。今日はありがとうございました。新たに勉強する姿勢と、業界へ入り学ぶ姿勢は、どちらも間違っていないかと思います。頑張ってください。

あまのむらくも：いくつかゲームの仕事をし、フリーのデザイナーに。各方面のマンガ・ゲーム制作に少しずつかかわりつつ、本当に作りたいゲームを作りながらウサギと戯れる日々を過ごしている。

あなたは3DCGに美しさを感じますか？
『VF2』がでたとき、『VF』をヘボいという人がいたけれど、私は『VF』のほうが全然かっこよく美しいと思います。（山形県　たかやま）

人気のためならロリ化しかたなし?!

永遠のキャラクターたちのプライベートの切り売りしましょ

セガの、『VF2』の暴走!? 忘れたくても忘れられない『CGポートレート』シリーズの悪夢

永遠の中の過去

ここまでこの特集を読み進めてきた読者のみなさんには、3DCG美女の魅力が判っていただけているとは思います。

とにもかくにも、常にベストの状況でいどめる彼女たちは、まさに〝不老〟の妖精でございます。

さて、そんな万年18歳（仮想）の彼女たちですが、老いていく様を見たくないというのは当然ですが、ある一部の○○○○さんたちは、「あと10歳若ければなぁ」などとお嘆きの方々は少なくとも5万人はいるかと思います。タイム風呂敷熱望者のために、3DCG美女の過去とプライベートなどをさぐってみるといたしましょう。

これって失敗??

オフィシャルに過去の姿をさらしている数少ないキャラクターに『バーチャファイター』（以下『VF』）のパイがいます。『バーチャファイターポートレートシリーズ』なるものを知っているでしょうか。『VF2』ブームの後期に、なにを思ったかキャラクター別にCG集を作っちまったんですよ、セガさんが。

その中のパイ版がこれがまた、面白いんです。街角を歩いているパイ嬢は、ゲーム内でみるよりも……なんというか化粧が濃く、『VF2』におけるパイのベストショットであるキャラ選択画面の笑顔には遠く及ばず、マイナスイメージ満載!! あげくの果てにはシャワーシーンも披露してサービス満点なんですが、これがまた……。『VF2』を初めて見たときと方向性の違う衝撃を与えてくれます。極めつけは、タイム風呂敷熱望者が小躍りするはずの〝ロリ〟パイ（こちらは『VF4』のオープニングです）も、「おばはん？」状態。ゲームセンターでキャラ人気がいまいちな『VF』の起死回生になってもおかしくなかった（?）ロリパイ。頭大きくして眼の位置下げて、しかも上目使いで……とアコギなまでにロリ心をくすぐ……らないのが『VF』なんですよね。

でもですね、『ポートレート』は先を走っていたと思いますよ。だって。『デッドオアアライブ3』のヒトミの『ポートレート』が出たら買っちゃいますもの。パイのは買わないけど……。



歌付きのＣＧ集をゲーム機で出すという着眼点はスバラシイのですが……

櫛引直樹（くしびき・なおき）：すっかり、イロモノ担当が板についてきたライター。

コレさえあれば明日からちょっと3DCG通?!

3DCGキーワード集

ここまで読んできた読者諸兄。あまりにマニアックすぎて理解できなかった用語はなかったかな？　そんな初心者のためのキーワード集!!

●アンチ・エイリアシング
ジャギー除去に使われる技法。レンダリングの際に、画像をオーバーサンプリングして画素の色を決める。

●インバース・キネマティクス
ボーンの接続順序を逆に辿って、モーション・データを作成する技法。

●カメラ
視点の位置、視線の方向などを設定するもの。

●キーフレーム・アニメーション
特定の時刻での物体の位置やサイズから、その間の時刻のモーション・データを自動的に生成する方式のアニメ。

●サーフェス・モデル
物体の形状を面でデータ化する方法。他に、ソリッドモデルやワイヤーフレーム・モデルがある。

●シーグラフ（SIGGRAPH）
アメリカ計算機学会のこと。大規模なCG学会。

●シェーディング
ライトの方向や光量、物体表面の反射性質も考慮して画像を作り出すこと。

●スプライン曲線
特定の数式から算出される滑らかな曲線。制御点の位置や接線を変えると、形状を自在に変化させられる。

●頂点
3次元空間上の点のこと。

●テクスチャ
模様のこと。モデルの表面に張りつける画像のこと。

●トゥーンシェーディング
シェーディングの一種。セルアニメ調の画像を作る技法。最近では『ときメモ3』が有名。

●パーティクル
細かい粒子による表現技法。炎や水しぶき、煙などに使われる。

●バンプ・マッピング
マッピングの一種。モデル表面の微妙な凹凸を表現するための技法。

●秒間6000万ポリゴン
60フレームのゲームなら1画面に凡そ100万ポリゴン出ている計算。

●プリミティブ
球や平面などモデリングで基となる形状。プリミティブを組み合わせて複雑な立体を作っていく。

●ボーン
間接を接続する骨格構造。モデルにモーションを付加する際に必要。

●ポリゴン
多角形。モデリングなどで基本単位となる形状。

●マッピング
モデルに色情報などを張りつける技法。質感を表現するために使われる。

●モーション
動きのこと。

●モーション・キャプチャー
人間の動きを読み取りデータ化する技術。モーション・データの作成に使われる。

●モーション・ダイナミクス
（物理シミュレーション）
物理法則に則ったモーション・データを作成する技法。

●モーション・ブラー
動きのブレの表現。高速に動く物体の表現などに使われる。

●モデリング
物体の形状データを作り出すこと。

●ライト
光源のこと。

●レイアウト
モデルやライトを配置して、カメラで決めた構図のこと。

●レンダリング
モデルから画像を作り出すこと。

●ワイヤーフレーム・モデル
物体の形状を直線でデータ化する方法。（使い方によってはかっこいいが、ツボを外すと情けない）

番外

●スペック主義（数値主義）
ゲーム機の販売台数とそのハードの性能とに因果関係はないと主張する際に用いられる言葉。事実、3DCG的スペックに劣るPS2が普及率で他を圧倒している。

〝美〟というものは、一概に法則など語れない。〝美〟は客観ではなく主観によるところが大きいからだ。しかも、〝美〟の対象が普遍的なものでないならば、見る側の視点によって変わってくるものだ。

編集部とライター各氏はともにゲーム側の人間だ。ゲームが当たりまえの存在で、その進化の過程を目にしているのである。だからこそ、3DCGを見るときにはフィルターが掛かってしまう。それは、「昔からくらべれば……」であるとか「これをつくるのは大変だな……」などなどだ。このフィルターによって「一般的な評価」からはなれているという事実に気がついたときの衝撃は鮮烈であった。「もしかすると、〝ゲーム〟というフィルターを通さなければ、3DCGは〝美しく〟ないのではないのだろうか？」そんな不安もよぎったのも事実だ。しかし、視点を変えれば違った思考も働いてくる。取材先で聞く〝ゲーム業界外〟の声。その声の数々は、時には「苦言」であったのかもしれない。だが、そんな声を突き詰めていくと、ある〝こと〟に気がつく。

私達取材班はゲームというフィルターを通して3DCGを見ている。そして、取材先の方々はなんの先入観を持たずに3DCGを見ている……要するに彼らは、ゲームだろうが、アニメだろうが、アイドルであろうが同じレベルで話しているのである。何度も取材にいって気づいたことなのだが、この〝同じレベル〟というのは凄いことなのではないのだろうか。

第1特集総論

現時点のゴール地点は、実はスターラインである

3DCGに“美しさ”をかんじているのはゲームファンだけなのか 過大でもなく過小でもない本当の評価とは？

果たして、初代『バーチャファイター』のキャラクターを見せて、美容整形外科の先生がなにを語ってくれただろうか？　アイドル研究家にキャラクターとしてのアイドル性を聞けただろうか？　現在、3DCGは、他業種のプロにさえ、〝美しさ〟で語っていただけるところまで来たのである。

日ごろゲームに接しているからこそ過大評価し、ふとしたことで過小評価してしまう。そんな視野狭窄を乗り越えたとき3DCGの本当の現状が見えてくる。今回、取材を重ねることでたどり着いた結論とは……ゲームの現状を知っているゲームファンならば、『DOA3』を代表とした最新3DCGは（現時点では）ゴールであり次のクオリティへのスタート地点である。しかし、ゲームを常に注目していない人たちにとっては現在のクオリティが〝すべて〟である。そして、その〝すべて〟で勝負できるところまでは来ているのだ。

今後3DCGはさらに進化していくだろう。リアルに進むだけではなく、3DCG独特のデフォルトが認められたときにこそ、また3DCGの美について検証してみたい。いや、そのときはゲーム業界が取材する側ではなく取材される側に立っているのかもしれない。

（編集部）

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き
(2001年11月中旬～2002年1月中旬)

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング!

11月

18日 米国でニンテンドーゲームキューブ本体の発売が開始される。

24日 '80年代のPCゲームがWindowsで遊べるダウンロード販売「Project EGG」が正式にスタート。

26日 SCEがPS2本体の価格を3,5000円から29,800円に値下げすることを発表。実施は同月29日から。

27日 2001年12月7日をもってドリームキャスト本体の国内での出荷を終了することを明らかに。'98年11月27日の発売からちょうど3年目での発表。

29日 任天堂山内社長が200億円の私財を投じ、ゲーム開発のベンチャー企業を支援するファンドを2002年1月に設立することを明らかにする。

12月

5日 ヨーロッパへ向け出荷したPSoneの周辺機器からオランダの環境基準を上回るカドミウムを検出し、約130万台の出荷を停止したとSCEが発表。

8日 GCソフト『ピクミン』のCMソング「愛のうた」が、初回出荷が20万枚を突破したと東芝EMIが発表。①

11日 PSソフト『ドラゴンクエストⅣ』が発売からわずか20日間で出荷数が100万本に達したことを発表した。

11日 SCEがPS2を使ったブロードバンドネットワークサービスを、2002年4月ころから開始することを発表。

13日 リチャード・ベルーゾー米マイクロソフト社長が台湾で「Xboxの日本での発売延期する」と発言した件について、マイクロソフトが明確に否定。

14日 松下電器産業がゲームキューブと互換性のあるDVDプレーヤー「Q」発売。価格はオープンプライスとなっている。

18日 任天堂、NHKなどがGBAをデジタルTVの端末として使用するシステムを共同開発したと発表。

21日 PS2専用ハードディスクドライブの一部が、『ファイナルファンタジーXI』β版をインストールできないという不具合が発生することが判明する。

22日 スクウェアが「スクウェアOnline Party 2002」を開催。『FFXI』の試遊台に人気が集まった。

1月

8日 Nintendo Of Americaの荒川社長が辞任したことが明らかになる。

9日 SCEが2001年12月の1カ月間で、PS2を全世界で500万台以上を売り上げたと発表。

10日 マイクロソフトなどがXbox向けファンドのプロジェクト第1号が決定したことを発表。このファンドは、デベロッパーに対し資金や開発キットなどを提供するというもの。

11日 マイクロソフトが「Xbox conference 2002 Winter」を開催。日本でのXbox本体価格を34,800円と発表。②

①


「愛のうた」はオリコンシングルCDランキングで最高3位にランクインした(1月17日現在)。

②


Xbox発売日当日は東京・渋谷で大きなイベントを開催することも明らかにされた。

「Q」帯同記

ゲーム業界に吹き込む、家電業界の風

〝3DO〟から約7年ぶりに登場した松下電器のゲーム機。ゲーム業界と家電業界の間に横たわる〝溝〟。その発売に至るまでの直前数ヶ月間をリポートする。

ゲーム業界との相違点

私自身が数年前まで松下電器の系列ソフト会社で勤務をしていた関係で、当時から親しくさせていただいていた同社の方から昨年秋に「Q（当時はマーメイドと呼ばれていた）」のプロモーションのフォローの依頼を受けたのだった。

通常の〝家電製品〟の場合、よほどの新機軸を打ち出した新製品でない限り、一般の人間が新発売の日程を知ることはほとんどない。しかしながら今回の「Q」の場合、同じ松下電器の製品でありながら、ゲーム・マーケット、というかゲーム・ユーザーにも製品を認識してもらう必要がある製品のため、通常の「ゲームハード」とはいかないまでも、ある程度事前のPR活動が必要になっていた。

ところが通常どおりの〝家電製品〟としてプロモーションを掛けていった場合には、発売日の一週間前（12月上旬）になって、一般の方々の目にする媒体に製品告知が掲載・登場するのがせいぜいで、悪くすると発売日当日になっても、ゲーム情報に詳しい消費者にも製品の発売が伝わらない可能性が出てくることが懸念された。そのため〝ゲーム関連の情報媒体〟にだけでも事前に〝告知〟をしていこう、ということになったのだ。

ゲームハードの場合、早ければ2年前、（詳細情報は後日であっても）遅くとも1年前には大まかな製品情報が公表されている。「Q」の場合、製品の初露出そのものは「E3会場（昨年5月中旬）」、製品についても〝GCとDVDがドッキングしたもの〟といった概要は公表されていた。そのような中、発売2ヶ月前（昨年10月中旬）を目標に、「ゲーム関連の情報媒体」を優先的に、私のイレギュラーなフォロー活動が始まったのだ。

ゲーム業界との〝決定的な〟相違点

「Q」のプロモーションに関して私がフォローさせていただいた分野は、主に「ゲーム専門誌（総合誌／任天堂系専門誌）」であった。松下電器担当者とともに、数誌の編集部を訪問していくうちに〝編集部側の質問〟と、それに対する〝松下電器側の回答〟の中にやり取りがパターン化していったものがある。その内容こそが〝ゲーム業界〟と他の業界と相違点なのだ

ろうが、代表的なものとして

・製造数

松下電器が公表している「Q」の製造予定数量は10万台（月間1万5000台）。ゲーム機の場合、「初日出荷数＝10万台」でも少ないぐらいで、PS2は初日で100万台近くを販売している。ゲーム専門誌編集部の方々にとっては〝驚くほどに少ない数字〟であり、逆に家電メーカーにとっては単一機種での10万台というのは〝大きな数字〟なのである。この数字に関する認識には双方のギャップが非常に大きく感じられた。

・製品コンセプト



ゲームファンといえども、「Q」の実物を見ることは少ないだろう。

「Q」のコンセプトは〝DVDプレイヤーにゲーム機能を付加したもの〟である。当然だが「ゲーム専門誌」の中心軸は〝ゲーム機〟にあり、家電メーカーのそれは〝DVD機〟にある。どちらをベースにしているかといった（第三者的に見れば）〝表現〟の問題でもあるが、その意識の差は大きい。

・販売形態

〝販売の松下〟は過去何十年間の蓄積として〝巨大な販売網〟を構築／所有している。しかしながらインターネットの普及とともに急速な変貌を見せる昨今の流通／販売形態に慣れ親しみつつある消費者にとっては、それらは旧態なものであり、馴染みにくいものとなりつつある。そういった環境下、ある意味では実験的な試みもあり「Q」はインターネット・ショッピングサイト（PanaSense／http://www.dvdgame.jp）での販売を重点に、また販売店についても慎重な交渉／選定が行われた結果、かなり限られたチャネルで販売されている。そのこともゲームメディアの方々にとっては、製造数の問題と同様に首を傾げるテーマであった。「もっと広範に販売すれば……」といった疑問は数多く寄せられたが、松下電器という企業の姿勢が理解されたかは疑問である。

ゲーム業界にはない発想

ゲーム業界の多くの企業は〝ゲームビジネス〟を中心、というよりもゲームだけで経営を進めている。いうなれば〝単科大学〟、〝専門学校〟のような形態である。一方松下電器はいくつものビジネス／事業＝コースを同時並行して進める、言い換えれば〝総合大学〟のような間口を持っている。

前述した〝販売形態〟のテーマも同様だが、総合性を持った企業にとって、ひとつの製品の持つ戦略性に複雑なものが見られることが多い（ゲーム会社が単純であるわけではない、誤解のないように）。「Q」に関しては、松下電器にとって長年の伝統を変えることになる〝オンラインショッピング〟の可能性を探る使命が課せられていたのではないかと思えるのだ。

また、AV製品は毎年どころかシーズンごとにモデルチェンジを繰り返している。今冬の最新機種が一年後には廉価商品に成り下がってしまうこともある。「Q」にはPS2とは違い、DVDプレイヤーそのものが格納されているということだが、それは一年後にはゲーム機（GC）はそのままでも〝DVDプレイヤー〟としては古いものになってしまうことになるが、実はその対策もとられていると考えられるのではないだろうか？

さらに、任天堂との連携の中で生まれた機器がテレビゲームを否定するわけにはいかないが、GCの連続／継続時間をアラーム設定できる〝ゲームタイマー〟は、「Q」が〝個〟ではなく、ファミリー・ユースの商品である発想から出ていることは興味深い部分である。

いずれにしても、「Q」のように家電／AV機器と複合された機器の登場は、ゲーム業界に、それまでにはなかったコンセプトとヒントを与える可能性をもっていることは間違いない。そのことを「Q」は示唆しているのだが……。

竹内 倫（たけうちさとし）：昨年末まで勤めていた会社がゲーム事業から撤退してしまったため、浪人になってしまった〝ゲームおやじ〟。十数年来の関わりをもちつづけているテレビゲーム業界への早期復帰を狙っているが、果たせるか…。

Xboxはコアユーザーだけでは満足できない

本体発売日まで残すところわずかという段階になって初めてはっきりと見えてきた、Xboxが歩もうとしている道。

34,800円という数字に込められた意図

年が明けて間もない1月11日。東京・赤坂プリンスホテル五色の間は、報道陣で埋め尽くされた。マイクロソフトが「Xbox conference 2002 Winter」と題した発表会を開催したのである。

時期的にみて、Xboxの日本での本体価格が発表されることは間違いなく、それに加え新情報も手に入るのではと期待が高まるイベントとなった。

開始早々ステージに上ったXbox事業部長大浦博久氏はまず、Xboxが「Game will never be the same（空前のゲーム）」のコンセプトのもと、「部屋全体をゲームエリアに」を目標に展開することを改めて語った上で、大々的に日本での本体価格を発表した。Xboxが、34,800円である。Xbox当初からコアユーザーとアーリーアダプターをターゲットとしていたことを考えると、良心的な価格設定だと言える。



日本では特別仕様のスケルトンモデルが発売される。涼しげなデザインではあるが内容的に変化はない。

大浦氏に続いては、宣伝広報部長の本郷好尾氏が登場し、マーケティング戦略についての方針を打ち出した。

発表された渋谷での本体発売日のイベントや、ライブツアーへのスポンサー参加という戦略には、ライトユーザー層も取り込もうという意図があるようだ。本体と同時にソフトを3本購入すると、DVDソフトがもらえるキャンペーンも同様の意図であろう。

最後に行われた質疑応答は、進行役の本郷氏が最初に指命したのがたまたま「ファミ通Xbox」編集長だったという、少々デキスギ感のある幕開けとなる。ここでは、米国で昨年末までにXbox本体を150万台出荷する目標を達成したことや、日本での本体値引きは視野にないことなどが大浦氏自身の口から明らかにされた。

微妙に、ビミョーに路線変更してないか？

この発表会を通しては、Xboxが微妙に路線変更しようとしている様子がうかがわれた。

コアなゲームファンのためだけのハードではではなく、PS2やGCに真っ向から勝負できる、まさに「家庭用ゲーム機」のポジションを狙っているようなのだ。

日本ではまだファンの少ないネットワークゲームについて一切触れられなかったのも、その証拠の一つではないだろうか。

PROFILE

編集部

このコンフェレンスでプレス関係者に配られた資料用の紙袋には、Xboxのコントローラーが入っていたとのこと。上の写真を撮ってたらいつの間にか数が足りなくて、結局もらえませんでした。残念。

メーカーが自ら贈るPCゲームエミュレーター

'80年代PCゲームの興奮をもう一度！もはや入手困難となった名作ソフトのダウンロード販売が始まった。

エミュレーターと聞くと、「法律のグレーゾーンに位置するもの」と捉える人も多い。

しかし、このようにメーカーが自らソフト供給するという試みにより、今後エミュレーターそのものに対するイメージや発展の可能性が広がっていくと思われる。

『どうぶつの森』（N64）の〝ファミコンエミュ〟など、家庭用ゲーム機でもエミュレーターが注目されつつある。

「昔は良かった」と懐古主義に走るのはゲーム業界全体としては寂しい傾向かも知れないが、各メーカーが完全に眠っていた過去の資産を活かせるという点では非常に前向きなアイデアであるとも言える。またすべてのゲーマーにとって、「ゲームの原点」を見つめ直す契機となるのではないだろうか。

古き良き時代が数百円でよみがえる喜び

ＢＯＴＨＴＥＣ株式会社のネットワークサービス「soft-city.com」の一環として、２００１年11月24日より「ProjectEGG」（http://www.soft-city.com/egg/）がスタートした。

これは'80年代の名作ＰＣゲームを現在のＰＣ上に甦らせるというもので、ＰＣ−８８シリーズやＦＭ−７シリーズなどのゲームをダウンロード販売している。

ソフトは１本３００円から５００円と当時の価格を考えると破格と言えるが、これらを入手するにはsoft-city.com（月額３００円）の会員となる必要がある。当然、会員となることで他のサービスも利用できるものの、ゲームを購入するしないにかかわらず月に３００円ずつ請求されるのだ。ただ、退会後もすでにダウンロード済みのソフトで遊ぶことは可能なので、欲しいものだけまとめて購入したのち退会するという選択肢もある。

注目すべきはこのサービスに対し、大手ＰＣゲームメーカーの団体ＡＣＧＡ（日本コンピュータゲーム協会）が全面的に協力しているという点だ。いわば、一種のＰＣゲーム業界公認エミュレーターというわけである。これにより第１回販売には14メーカーの42タイトルがラインナップに並んだ。２００２年１月24日からは毎月最低でも10タイトルを配信予定と、積極的な活動を行っている。

■主な販売タイトル

メーカー	タイトル名	機種	価格（税別）
クリスタルソフト	夢幻の心臓Ⅲ	PC-8801	400円
T&ESOFT	ハイドライド	PC-8801	300円
ボーステック	レリクス	PC-8801	無料
マイクロキャビン	はーりぃふぉっくす	PC-8801	400円

PROFILE
編集部
現在のところ、このサービスを利用しているのは、ほとんどが30代以上のゲーマーではないでしょうか。もったいない話だなぁ。

米国同時多発テロと『ビルバク』
ゲームと現実の因果関係を考える

BuileBaku®

2001年9月11日。
言わずと知れた米国での同時多発テロの日だ。
この事件は世界を震撼させ、人々の日常生活に大きな影響を与えた。
ゲーム業界も無関係ではない。
事件を思い出させるとされたソフトが発売延期、内容の改変などの対応を迫られたのだ。
今回はその一つ、PS2用ソフト『ビルバク』の制作サイドに具体的な経緯を聞いた。
そこからはゲーム業界が内包する問題点が見えてきた。

壊すのではなく解体するゲーム

そもそも『ビルバク』は本格SLGと（※1）して動きだした企画だ。

「TVで見るようなダイナマイトによるビル解体をゲーム化できないかと考えたのが最初です。ビルの爆破解体を請け負っているCDI社との完全提携のもと、2000年10月ごろに企画がスタートしました。

ゲームはビルの設計図にいかに効率よく爆薬を置いていくかという内容で、最後に爆破するんです。うまく爆弾を仕掛けないとビルが折れたり半壊だけだったりで、周辺の建物に被害を及ぼしてしまうというわけです」（角川書店エンタテイメント事業部・飯田均氏 以下、飯）

しかし、この内容はすぐに見直しを迫られる。2001年初頭に角川書店社内から、「犯罪を助長する危険があるのでは」という疑念の声が出てきたのだ。初期『ビルバク』はそれほどまでに緻密でシリアスな出来だった。

「ならば路線を変えようと。一方で、開発をお願いしているKAZeの中潟氏に新しいPLG（※2）のシステムのアイデアがあったので、それを応用しようということになったんです」（飯）

企画当初から現実社会で起こる犯罪については慎重に対応してきた作品だったわけだ。

一度PLGへの路線変更が決定すると、アイデアは次々と生みだされ盛り込まれていった。

「思考型のPLGバージョンではまず、〝半壊〟などはすべて抽象化して表現しています。また『テトリス』に関わったハンス・ヤンセン氏にも監修していただき、最終的な仕様を決めました。それが4～5月ぐらいです。さらに映画『コヤニスカッティ』を参考に〝解体と再生〟というテーマ性を持たせたり、USBでデジカメから実写画像を取り込む要素を入れたりしました」（飯）

もちろんこういった展開には制作側の努力だけではなく、周りの協力も不可欠となる。

「ゲーム内で〝東京都庁〟〝フジテレビ社屋〟〝109〟などを爆破できないかとも考え、許諾を取りに回りました。実は都庁からはいくつかの制約を条件に既にOKも出ていたんです」（飯）

9月11日が残していったもの

しかし9月11日を境に、すべては変わってしまった。

「ただただ対応に追われるばかりで。あの頃のスケジュールはもう滅茶苦茶でした」と同社・西山洋介氏（以下、西）はふり返る。

「PLG部分だけ見ると（事件と）何も結びつかないんですよ。ただTVで流れた映像が、あまりにもゲーム内の結果表示画面と似ていて……」（西）

事件から数日中に社内で『ビルバク』発売延期が決まり、同時にデジカメ仕様や都庁の使用なども取りやめとなった。さらに追い討ちをかけるように事件から1週間後の18日には、SCEから同タイトルの発売停止要請も入る。

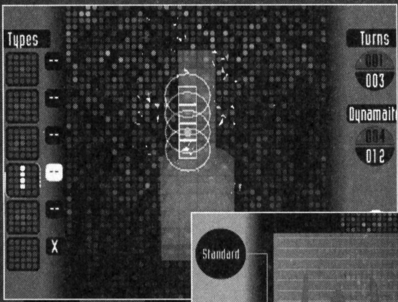
「翌19日から社内で検討しました。

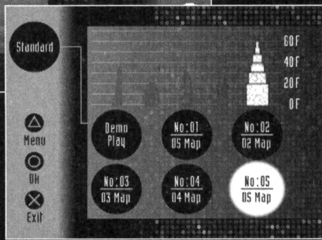
※1：シミュレーションゲームの略
※2：パズルゲームの略

ビルの倒壊仕様を入れるかどうかなど具体的な話を詰め、角川書店としては〃あの事件の被害にあわれた方々に不快な思いをさせないよう最大限の配慮をする〃という前提のもとで発売しようということになったんです」（飯）

　ここでいう「被害者に対する配慮」の具体的な内容とは、

1）TVCMにビル倒壊の実写映像を使用しない。
2）実在のビルをその形のままゲーム内で使用しない。
3）倒壊映像はリアル路線から抽象路線に変更する。
4）CDI社より提供を受けた映像をそのまま使用しない。（爆発音、カラー映像の使用禁止）
5）WTCビルと酷似したビルを削除する。





　などである。もともと『ビルバク』が海外での展開も予定されていたタイトルだとはいえ、制作側が自らに課した条件は厳しすぎるようにも思える。

「もちろん凄まじい葛藤がありました。ゲームとしての面白さは8割方パズルであり、ビル爆破場面はあくまでもオプションです。とはいえ、初期段階で充分配慮していたにも関わらず、さらに変更せざるを得なくなったことで、皆、抗しがたい思いはありました。しかし一方では、皆さんと同じように私自身もあの事件に衝撃を受けた人間ですから、被害者に配慮をしないということの方にもっと抵抗があったんです。つまり、作り手としては抵抗があったけれども人間としてはまったく抵抗のない作業だったと」（飯）

　実際の事件とゲームとの関係については何度も議論されている。なにぶんイメージが重要視される業界である。メーカーはこういったケースに、自粛という形で対応するしかないのかも知れない。

「いろいろ思うところありますよね。自主規制がいき過ぎているんじゃないかと思う時もあるんです。でも、先日たまたま別の仕事で会った方の知り合いという方が家族であの飛行機に乗り合わせていたらしいんですよ。結婚されて間もなくて、お腹にはお子さんがいたと。身近にもそういう目に遭われた方がいるんだと知ると、考えさせられますよね。……難しい問題です」（西）

　刺激を求められるのがゲームである以上、無難な作品ほどつまらないものはない。結びつけようと思えばあらゆる作品が現実社会の出来事に関連付けられるのだ。

　ならば制作者は『ビルバク』のような事態に巻き込まれないよう、ただ祈るしかないのだろうか。

「業界全体でのリスクマネジメント（※3）の仕組みが確立されるかどうかの1点につきるのではないでしょうか。我々も〃そんなこと誰も考えないよ〃なんて思っていたら、あのような事件が発生し、既に配慮していたにも関わらずさらに対応しなければならなくなったわけで。逆にそういったルールがないと、世評や場の雰囲気に流され、最も大事で守らなければならない作品性を無駄に犠牲にしなければなくなりますから」（飯）

　そして発売日を3月21日に再設定した今でも、『ビルバク』は広告・宣伝表現で模索を続けている。その作業は「足もとさえ見えない濃い霧の中を少しずつ歩むような作業」だと飯田氏は語る。

　この濃い霧を晴らすために、業界全体の、少なくとも各ハードごとの一刻も早い明確な倫理基準の制定が望まれる。

（取材・文／編集部）

※3営業活動に伴うさまざまな危険を最小の費用で食い止める経営管理活動。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第四十四便

SS『ボイスアイドルマニアックス〜プールバーストーリー〜』

がっぷ獅子丸

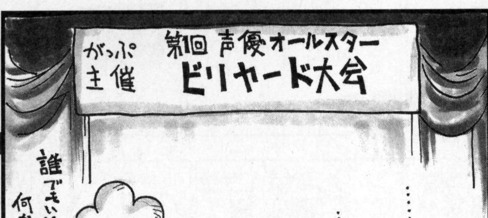
今年に入っていよいよコンシューマゲームも本格的にネットワーク時代突入かと業界の局地的な盛り上がりつつある状況ですが、先日もとあるハードメーカー様と、今後このコンシューマゲームマシンを如何に御家庭ネットワークインフラとしてユーザー拡大を狙おうかという話になったンですよ。やっぱゲームだけで新たなインフラを構築するのは一般ユーザー様にとっちゃハード購入のトルクが足りないンじゃないかしらと聞くと「いやいや勿論**ゲームだけじゃなくてインターネットやオンライン通販などあらゆる可能性**がですね」と子供に自分のDNAを超える過剰な期待をする馬鹿親の様なコメントに、ワタクシ個人的な感想では今更そんなモン売りにした処でPCネットワークユーザーにとっちゃゲーム機以上の何者でも無く、既に今200万人からいるPCで色んなトコのブロードバンド環境を作っちゃった人がそのまま流用できるならまだしもコンシューマ用に新たなインフラを投入するという話もなかなか苦しいカモと言うと「……マ、その200万人は**この際捨ててしまってですね**、今からインターネットはじめようとする人にですね……」と漢らしい発言をされ、アッサリ捨てられてしまった獅子丸は絶対このゲーム機でネットなんかやるモンかと心に誓った2002年の新春ですが、それと全く関連のない今回のタイトルは『**ボイスアイドルマニアックス〜プールバーストーリー〜**』です。もう聞いただけでお腹一杯になりそうなタイトルですが、要するにきっついアニメ声が嬉しいボイスアイドル様とのチキチキビリヤード大会に勝利して憧れの彼女と擬似デートしちゃおうという幻想と生臭いリアリティとのキワキワの鬩ぎ合いに存在するパッケージとなっております。発売時期はゲーム業界では声優ピンでも現金化できるのかしらと迷走しまくった97年で、最近になって観られるコトを意識した声優様も出現し、堀江先生など結構男前のボイスアイドル様もおりますが、この頃は**見た目より実力で勝負**の方がまだまだ多く、色々な意味で盛り付けも甘いというか言わば粘土が良く乾いていない状態ですので真珠の価値が判らない豚共にとっちゃまるでハズレの合コンに連れて来られた様な居心地の悪さを感じますが制作陣がこの辺の商売を舐めて掛かったのが見え見えな作りでプレイ中全く現実味のない彼女達のリアクションに計らずも笑いの神様が降臨してしまったという、ある意味スポーツゲームの新たな方向性なのかも知れません。秋葉原PCショップのテーマソングの様な曲にのって**金月真美様や宍戸留美様**他いぶし銀の声優系プレイメイト'97八名様が、どっちか

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
'68年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな34歳。



勝つと軽い実写ギャルゲーになだれこめるのですが、それまではお姉様の罵詈雑言に耐えねばなりません。

というと実写系が得意ではないシネパック特有のギトギトOPムービーで振りまく笑顔に悩殺されつつゲームをスタートすると、ナインボールやローテーション等6種類のルールで3つのゲームモードが存在しますが、ココはやはり本作品におけるマグロでいうトロの部分であるトコロの、対戦で勝利すると声優様を持ち帰りできる**DATEモード**を容赦なくプレイ！ ゲームは一般的な見下ろし型2Dビリヤードゲームで、先ずは**池澤春菜様**を指名すると初手のブレイクから真ッ黄色の声で**「イッパツで決めちゃうからァ～♪」**と手球を直接ポケットに突っ込み、確かに一発でしたが全く理解不能な春菜様の行為に悩むと、どうも全キャラ**1人残らず**マトモにブレイクができない状況でして常識的には明らかな不具合ではありますが、停止しないとはいえこの激烈バカコンピュータを仕様で押しきった関係者の海より低い志が伺えます。更に生写真ウィンドウで毎回発する**「だぁ～メよソンナコトじゃあ!!」「あぁぁ～ンもうイヤ～～ン!!」**など極めて営業臭の濃いアニメ声がもう、アンタマジにこんな声で騒がれたひにゃ俺ら店から叩き出されるわ！　またゲーム中多重人格のように変化するテクニックを駆使し**「ゴメンなさいね～～っ勝っちゃっったぁ～～!!」**と不敵な笑みで煽り捲る金月様に「こ、この●●●●アマぶち犯したるー！(©枢斬暗屯子)」と翻弄されながらも何とか勝利し店外デートに持ち込むとムービーシーンで彼女達とのバーベキューや山歩きとなるのですが苦難は更に続き、彼女からの時折やってくる内容的には意味の無い質問を的確に返答しないと速攻ヘソを曲げ帰られてしまうという極悪なアドベンチャーゲームになり、**西村ちなみ様**から西瓜の切り方について聞かれ普通に三角と答えると、どうもちなみ様的には西瓜は丸く2つに切った状態じゃないと**許せない**様で壮絶に嫌な顔をされ今迄の苦労が全てパーとなりました。しかし是ほど迄に苦労すると、次第に彼女らのポテンシャル以上のモチベーションが湧くというモノでこのゲーム中難易度・年齢的にも頂点に位置する**高田由美様**は、そのカタコンベ教会にいるようなキッチュな愛らしさとアダルトゲームで絶好調の濡れたボイスとのギャップで正にこの界限では女王と呼ぶべき風格。さんざ負け続けた末、遂にデートも成功すると**スペシャルムービー**が登場！　ここでは彼女達それぞれ自作したと思われるポエムを朗読して戴けまして、ボートの上で由美様は静かにマイポエムを読み始めました……。**『女の子の心はダイナマイト。火を点けたら怖いわよ♪……もし約束を破ったら…ウーント暴れちゃうわよぉ♪』**さすが由美様、素晴らしい笑いのセンスです！



画：南敏久

ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～(TBG)　メーカー：データイースト／機種：SS／価格：6,800円／発売日：'97年4月4日

ついにきてしまいましたコナミ編。……MSXソフト、復活しないかなぁ



幼馴染なのに、なんで一緒に帰ってくれないの詩織ちゃん



ゲーム批評にひとこと
「『イクサー1』で人生狂っちゃった人はココにもいます!!」というハガキはどれぐらい来てるのか。
(岩手県　バニッシュモンスター)

『DDR』はさ、20代後半にはつらいんだよね……



ゲーム批評にひとこと 本全体からギリギリ出してますという波動がにじみでてる感じがしますね。(愛知県　なるお)

『ときメモ3』って……『ときメモ3』ってさ……



はやのん：今回の原稿はオーロラの下からお送りしました。カナダに着いてもゲーセン通いとゲームショップめぐりで普段とあんまり変わりません。2002年は流浪の漫画家を目指すはやのん情報はこちらでどうぞ（http://www.super-zau.net/hayanon/）。

担当編集もドキドキ（意味深）の第14回!!

名越武芸帖

其の十四　そういえば、業務用って……

ええと、今回は初めて原稿が落ちそうになってます。でもさぼっていたからではなくて、仕事が絶好調なんですよ。なので忙しすぎて原稿が後回し気味になって、つい……そこで前もって言い訳なのですが、今回はテーマを練り込んでいません。なので最近気になっていたことから書かせていただきます。ご了承を。

最近、業務用の話をあまりしていませんね。というより、この原稿だけでなく日々の仕事の中でも会話的に減ってきた気がします。俺自身、昨今はプロジェクトから遠ざかっているので自分だけが遠のいているのかなぁと思っていたけど、冷静に考えると周りからもそういう感覚を受けます。

確かに昨年から新ハードも出てきて、その景気に則ってグループ全体が家庭用に向いているのは事実であって、その流れからプロジェクトの数もそちらに傾倒しているのも事実です。

でも**寂しい事態**です。だって俺はもともと業務用のゲームを作りたくてセガに入社していますからね。そして昨年、俺の仕事のテーマには「**業務用奮起のための方法論**」というのがあったのですが、結局実現できませんでした。うーん……。

というわけで、今回は業務用というかゲーセンというか、ビデオゲームを外で遊ぶことについて語らせてください。

さて、この雑誌を読んでいる人なら「**ゲーセン離れ**」なんていうキーワードにピン！とくる人も多いかと思います。要するに**ゲームセンターで遊ぶ人口が減った**ということです。なぜそれが起ったのか？　それについてまずは改めて考えてみましょう。

俺が業界に入った'80年終わり頃？　'90年初頭は、ゲーセンは華々しい状態でした。

体感ゲームが入り口を飾り、奥にはダービーやスロットのメダルの流れる音。さまざまなビデオゲームがズラズラ並び、同じく人気ゲームにはプレイヤーもまた列を作り「これでもか！」と言わんばかりに楽しげに見えました。それが今やどうでしょう。正直な話、人が少ないですよね。なぜでしょうか？

では最大の理由は……とは言うものの、**理由が多すぎて何が最大なのかわかりづらいです。**

代表的なところだと、**家庭用ハードの性能が飛躍的に向上したこと。**

人気の出たゲームのカテゴリーを各メーカーがこぞってリリースしすぎたこと。

ゲームセンターを経営する上で**単価１００円の商売がしづらくなったこと。**でしょうか。

問題を1つには絞れません。でもあえて言うなら、**これらの問題がほぼ同時に起きたこと**が最大の問題点だったのかもしれません。ひとつでも結構難しい問題だと思うのですが、それが同時だと負担も飛躍的に増えてしまいますからね。

ではまず前記で挙げた問題が、それぞれどういうふうに流れていったのか？　を説明していきましょう。

業態としてゲームセンタービジネスにかげりが見え始めた時に、業界も様々な手を打ってきました。

そしてその間にも新カテゴリー、新ユーザーも生まれました。UFOキャッチャーもそうですし、プリクラもそうです。でも、ひとつヒットが出ると、雨後の筍のように似たものが出て、早いペースで価格戦争にもちこまれ、結果的には商品の寿命を縮めていた気がします。でもある意味で仕方ないですよ。

ヒットが出れば、後追いするのは商売の常ですから。それにゲームセンター絶好調の時代もセガから体感ゲームが出れば、気がつくと辺りかしこにある状態になっていましたからね。それ自体は不思議はない。

でも、以前は類似カテゴリーはそれ同士である日気がつくと「**企画・アイデア面**」の勝負をしていたのが、「**価格帯**」の要素が、大きく勝負に作用するようになってきました。

これはひとえに1回100円で商売をする上での都合上、無理のない話だと思います。ゲーム本体が安いほうが、単純にペイする確率が上がりますからね。でも俺が覚えているかぎりでは、この価格競争における火付け役は海外のメーカーです。

当時、海外で売れていると言われていた機種を、試しに何種類か輸入してみたことがあります。確かに安そうだった。内容も。部材も。つまり企画面でも低投資で素早く作って、キャビネットに関しても使っている部品が安い。もちろん結果的に内容が浅く、マシンとしても故障が多くなる結果につながりやすくなるわけですが、それでも売れている。でも値段を聞いたら、自分が考えた値段の半額以下でした。

「こりゃかなわんな……」と思いながらも、現実に海外で、**低コスト**というキーワードをロケーションが望んでいる以上は、無視するわけにいかず、そういう観点の研究が急速に始まりました。でもなぜそんなに海外を気にするのか？　不思議な人も多いかも知れないので付け加えておくと、セガに限らず当時は業務用の売り上げのうち、ほとんど大半が海外であったためです。まぁマージャンゲームとかは別ですが。

そしてもちろん**国内の他のメーカーもこぞってコストダウンについても開始しました。**ここでいったん、大型化、可動化の波は一気に止み「どんなすごいことをするか？」というテーマから「見合ったコストで作る」というテーマに変わったわけです。

ただ、当時自分としては少なからずフラグシップと呼ばれるものは、タイムリーに提案していきたい気持ちはあって、プレゼンもしていたんですが、一朝一夕に考えただけでは決め手に欠け、それ以上に、開発内部では「3D-CG」の開発がピークの時でもあり、なかなか手が回らなかったのも覚えています。

そうこうしているうちに家庭用にも「3D-CG」の技術が求められ、SONYの業界への参加をきっかけに、ブームがヒートアップしてからは、もはや**だれも業務用グラフィックについて語らなくなりました……。**

という感じの10年間ですね。そしてこれらの問題は、未だ持ち越されたままになっています。

うーん。苦しい。しかもこれらの問題に加えて、家庭用が加速したおかげで**家庭用ゲームを作るための制作費が軒並み上がってしまった**昨今では、業務用制作のパワーを家庭用にシフトさせている例も少なくありません。ますます苦しい。

でも先程、問題の大きさに順位は付けがたいと言いましたが個人的に一番を付けろと言われたら、**100円**の問題ですね。家庭用との差別化、ゲームジャンルの拡張は、簡単でないにしても知恵で何とかなりそうですが、この問題だけは如何ともしがたい。貨幣価値を変えるわけにはいきませんからね。

だって自販機のコーラが120円する時代にゲームだけが20年以上前から100円のままですから。

でも、ここ最近でこの問題にトライし、良い結果を出しているものが存在します。

まずはVF-NETに代表されるような遊び方。ゲームシステムとしての完成度もさることながら、ゲームセンター側も新しい利益のもたらし方に感心している声をよく聞きます。

ネットビジネス、カードビジネス、共に成功を収めています。そしてちょっと前ですが『ダービーオーナーズクラブ』。これら両者に言えるのは、新しい貨幣単位ともいえるカードを遊びのプロセスの中で、上手く馴染ませたこと。やはりこれらの方法論の中に、業務用の次のステップへの鍵が存在しているようです。

でも両者とも、市況的にここまで追い込まれなかったら、ひょっとしたら出なかったかもしれません。

そう、苦境の時ほど人間は様々なアイデアを出すためにもだえ苦しみ、面白いことを考え出すきっかけになるケースが多いとすれば、ここはひとつ、今の状況をチャンスと捉えて、型破りなことを始めるきっかけとしたいところです。そして俺も今年中こそはこの問題に対して、ひとつの結論を出したいですね。では。

名越稔洋（なごし・としひろ）：65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』等をリリース。先日、ゲームキューブで『スーパーモンキーボール』をリリース。

面白さに満ちあふれた一年でありますように！

複眼視点

Produced by 武田丸男

34,800円は高いのか？、それとも安いのか？
いよいよX-Boxが発売される?!　それを受けてたつPS2のネットワーク構想も徐々に姿を現しつつある。“ゲーム業界”は、今年も波乱に富んだ一年になるのだろうか？

第13回　2002年の新・御三家は?!

21世紀最初の年であった昨年は、ドリームキャストの製造中止／セガがソフト会社としてマルチプラットホーム展開を開始、という衝撃的なニュースで始まった。一方では3月・9月と、任天堂が一年間に2機種のハードウェアを発売するという快挙（？）を成し遂げ、数ヶ月遅れで同様にアメリカにおいても販売を開始。相変わらず〝キッズ・マーケット〟と〝アメリカ〟に強いところを見せつけた。

また、日本国内での発売は2月になるが、アメリカでは昨年11月にX-Boxが発売され、年末までに150万台が販売されたという。そのような環境において、PS2は相変わらずの好調さを維持しつづけ、年末商戦だけで、全世界で500万台以上を販売した、という。

そのPS2をライバル視するX-Boxの発売を皮切りに、国内のハード市場が新たな展開を見せ始める。〝新・御三家〟にとって、今年はいったい、どのような年になるのだろう？

ユーザー代表

【ネットワークゲームが盛んになる、のか?!】

（アキラ　18才　高校生）

★全体的に

昨年までも3種類のハードが並び競っていたのだけれど、今年からは〝顔ぶれ〟の違う3種類のゲーム機が競争をすることになった。でも、共通するテーマには〝ネットワークゲーム〟がある。

そこで……

★X-Box

いよいよX-Boxが発売される。といっても、2月22日に徹夜で並ぼうとか、発売日当日に何がなんでも手に入れようとか、というように待ち望んでいる、というわけではないのだけれど……。

というのは、今までテレビゲーム業界とは直接に関係のなかった企業が、それも誰もが知っているような世界的な大企業が、まったく新しいハードウェアを引っさげてテレビゲーム業界に参入してくる、というのは、僕たちにとっては、既にもう歴史の世界の出来事になってしまった【松下電器／3DO】以来のことなのではないだろうか？

それはそれで、妙にワクワクする楽しそうな気分になってくるのは僕だけではないと思う。

大容量（らしい）ハードディスクを内蔵し、ブロードバンド対応のイーサネットを標準装備している21世紀にふさわしいゲームマシン……。

3万4800円という価格については、現時点ではなんとも言えないと思う。でも、僕は〝待ち〟にしようと考えている。

確かに、PS2では後から購入・付属させなければならないものが、最初から標準装備してあって、この価格。ということは、大いに評価されるべきものだとは思うけれど、肝心のソフトラインナップが〝？〟ではないだろうか。ハードと同時に12タイトルが、ま



た、3月末までに、さらに10タイトルが発売され、ハードの登場から一ヶ月以内に20タイトル以上が揃う、ということ。（1月11日の発表時点）

でも、そのラインナップを見る限り、〝大人の事情〟ばかりが優先され過ぎているのでは?!

できることならば新ハードの登場に合わせるタイミングでソフトを発売することで、より多くの販売数が見込めそうとか、他メーカーに先駆けて頭ひとつリードしようとか、そういった思惑のようなものが見え隠れして……、などと考えているのは僕だけだろうか？

また、X-Boxの大きな〝売り〟でもある〝ネットワークゲーム〟はどうしているのだろう？　ハードが発売されて2ヶ月以上が経過したアメリカにおいても、そのあたりが不透明のようだ。ハードディスクの使用用途は、ＰＣやＰＳ2を見るまでもなく、僕たちにも徐々にわかってきている。〝ネットワークゲーム〟にも大きな期待がかけられていることも理解できる。

でも肝心のタイトルラインナップがどうも…、僕たちはアメリカ人じゃないんだから！

きっと今年の年末商戦機には、さぞかし充実したタイトルが揃うことだろう?!

値段も下がったりして…?!

★ＰＳ2

『ＦＦⅪ』の発売を間近に控えてプレイオンラインがスタートを目前にし、昨年末にはブロードバンドへの手がかりが見え始めたＰＳ2。

当初からの〝ネットワーク構想〟がなかなか見えてこなかっただけに、いったいＰＳ2のオンラインはどうなっているのか？　と不安視されていたけれど、どうやら〝ライバル機〟の登場に対しての牽制球は間に合ったみたいだ。

でも〝隠し球〟はイッパイあるのだろうけれど、『ＦＦⅪ』以外のネットワークゲームはどうなっているのだろう？

それに、一口にネットワークゲームと言ったところで、ＰＣゲームにはないような新機軸、というか、新しいテーマ性を持ったゲームが期待できるのだろうか？

〝ネットワークゲーム〟の面白さが点数や、強さを競うゲームにではなく、コミュニケーション（チャット？）・ゲームにこそ、その真価があることがわかってきた。

インターネット、それもブロードバンドの普及で、ＰＣゲームのバリエイションもグンと増え、僕も含めてプレイヤーの数、というか、参加者の数は上昇する一方だと思う。

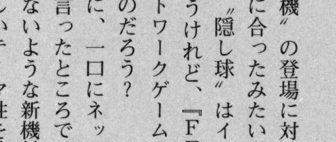
ＰＳ2に限らない話しだけれど、家庭用テレビゲーム機で気軽に楽しむネットワークゲームって、いったいどういうものなのだろう？　ＰＣだって、気軽に出来るようになっているのに……。

★ゲームキューブ

新しい〝ネットワークゲーム〟への期待が一番持てるのは、実は任天堂、というかＧＣのソフトなのではないかと思ってる。とくに根拠じみたものはないのだけれど、また、任天堂以外のメーカーには、それほど期待していないのだけれど、その分任天堂が企画開発するゲームには、他にはない面白さが満ち溢れているものが多い。

そういった点からだけで、ＧＣ（任天堂）の創るネットワークゲームに一番期待しているのだけれど……。

もっとも、出してくれたらの話しだけれども、それも〝ポケモン〟じゃなくて?!



『スマッシュブラザーズDX』。GCで大ヒットを記録し、任天堂ソフトの強さを見せ付けた。

業界代表

【ゲーム業界に共存はあり得ない、のか？】

（タケリン　43歳　業界歴13年）

★全体的に

2月にX-Boxの発売が予定され、再び3種類のハードが覇権を競う状態になることが予想されますが、GCの場合には従来の市場を継続している、というか、いわゆる〝ニンテンドウキッズ〟（若年層市場）に対してはほぼ独占状態である半面、X-Box陣営が当初狙いを絞っているコア・ユーザー市場に対しては、逆に競争状態にはならない様子なので、二極分化した市場の中の一方で、PS2とX-Boxが覇を競う、といった状況が予測されます。

PS2とX-Boxについては、これはもう〝ガチンコ状態〟で激突することが必至なわけですから、消費者の方々も我々も、両陣営の動向には目が離せないと思います。

★X-Box

1月11日、ついに、というか、漸くX-Boxの価格が発表になりました。

【3万4800円】

この数字は、マイクロソフト社としても相当に、周囲に気を配った、頑張った金額だと思います。

ハードのスペック（ハードディスク、ブロードバンド対応のイーサネットの標準装備など）にしても、PS2が〝これから普及させなければならない〟ポイントですから、これはもう一歩も二歩も先んじてしまったと言っても差し支えのない部分であることは疑いようもありません。

しかしながら、先日の価格発表の席で同時に発表されたポイントに関しては、大いに首を傾げなければならない要素が多いのも事実です。

細かな話しも含まれますが、以下に挙げさせていただきますと‥

・タイトルラインナップ：

このテーマに関しては、我々よりも実際のプレイヤーの方々のほうが敏感に反応されるかと思いますが、一言で申し上げて〝弱い！〟というよりも〝弱すぎる！〟と断言します。（加えて4月以降のラインナップ構想も見えていない／1月11日時点で。）

今まで〝新ハード〟が登場する際には〝軸になるタイトル（キラータイトル、とも言えるかと思いますが）〟が必ず存在し、そのタイトルを中心話題に陣営が立ち上がっていく、といった構図がありました。MSの場合、〝ゲームの常識を変える〟ということもテーマの中に入っているようなので、杞憂に終わればよいのですが……。

・ネットワーク構想：

X-Boxの新しい情報が公表されるたびに〝ネットワーク〟に関する構想が語られていました。

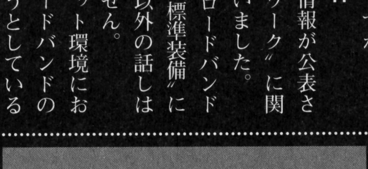
しかしながら「〝ブロードバンド対応のイーサネットの標準装備〟に賭けた」ということ以外の話しは聞こえてきておりません。

PCのインターネット環境において、いよいよブロードバンドの普及に拍車がかかろうとしているタイミングに、〝ゲーム機のハードスペック〟の話しだけでは、プレイヤーはついて来れません。ゲームマーケットは〝構想〟では進むことはなく、すべて〝目の前の〟具体的なテーマで判断されてしまうものです。

・プロモーション構想：

【男性／18歳〜35歳／ハードコアユーザー】を初期のターゲットにしたマーケティング展開を計画中、ということですが、先日ご披露されたプランは、まるっきり【スタート期のPS（DC？）】なのではないでしょうか？

〝渋谷の街を中心に〜〟、〝テレ



ターゲットの年齢層に、発表されているソフトは魅力的に映っているのか……。

ビCFを大量に〜〟…、これでは〝ハードコアユーザー〟が引いてしまうことは、かなりの確率で予想されます。

この点に関しては〝DCの二の舞〟にならないことを切望しております。

少々瑣末な点にまで話しを及ばせてしまいましたが、期待の裏返しと考えていただければ……。

★PS2

この年末に、こちらも漸く〝ネットワーク構想〟についての発表が相次いでなされ、徐々にではありますが、次のステップが姿を現し始めたようです。



昨年最大のヒットとなった『FFX』は、やはり“PS2”のソフトであった。

昨年末までに日本国内だけでも700万台以上の普及しているPS2に、どのようにして〝モデム〟を頒布／後付けさせるのか、といった不安がありましたが、どうやらプロバイダーとの間で調整がなされつつあるようです。

『DQ』、『FF』以外にもミリオンセラーを狙えるタイトル・ラインナップをいくつも持っていることから、陣営のソフト会社の、突然の翻意さえなければ、ソフト政策は盤石なのでしょう。

〝ゲーム業界に共存はあり得ない〟という過去の法則に従えば、今年は本当にX-Boxとの死闘が繰り広げられるのでしょうが、ハードディスク、ネットワークの展開を見据えた戦いに戦略を絞れることで、〝一日の長〟は否めません。ただ、PS2、X-Box、双方の陣営に言えることですが、「ネットワークで具体的に何をするのか?」といったことが本当に問われることは確かなことで、その期待に応えらないことには、表舞台からの退場宣告に繋がるのではないでしょうか。

★任天堂

わが道を行く任天堂、といったおもむきですが、昨年末に発売された〝GC版スマ・ブラ〟には〝さすが!〟と言わざるを得ません。

しかしながら、次に『ゼルダ』か『マリオ』が出るまでは厳しい状況（当事者は厳しいとは思わない?）になることが予想されますが、願わくは【64時代】の二の舞にならないことを販売店も、流通の方々も祈っております。

★セガ

プラットフォーム・ホルダーではなくなってしまった同社ですが、三陣営すべてに関係してくるソフト会社として、また、今年の成績が今後の同社の浮沈を左右するといっても過言ではないという点から、目が離せないメーカーのひとつです。

どうやら『ソニック』では厳しいようで…、それならば『VF4』、それとも『PSO』で一気に勝負に出る?!

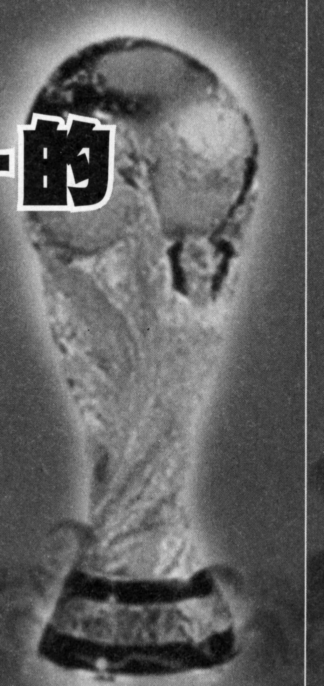
両者を俯瞰して…

プレイヤーの方も業界の方もX-Boxに対するコメントが多くなってしまったのは、それだけ話題と期待が高いことからの裏返しなのでしょう。

実際【3万4800円】という価格設定は頑張った数字だな、という評価を得ているようですが、双方の方々がコメントされているように、ハード・スペックの問題よりもソフト・ラインナップは継続的に陣営を支えていくテーマであるだけに、今後の発表が待たれるところでもあります。一方のPS2は当面の〝大ライバル〟になるわけですが、ブロードバンドへの対応が遅ればせながら発表され、同じ土俵での勝負に持ち込む準備を着々と進めているようです。ハードディスクへの対応なども近々発表されるという噂もあり、【X-Box vs PS2】はテレビゲーム業界始まって以来の激戦が展開することでしょう。結果的に、この業界が発展してくれることを切望します!

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

W杯予選組み合わせ決定記念 ゲームユーザー的W杯考察



ついに決まりました予選組み合わせ。ここからの6ヶ月間、組み合わせ表を見ながらあーでもないこーでもないと考えるのがサッカーオタクの醍醐味というものであります。加えてゲーム好きであればサッカーゲームを使ってW杯のシミュレーションをするのはもはや当然？　という訳でゲーム批評ならではの無謀なW杯シミュレーションに加えて、W杯にあてこんで発売された奇妙なサッカーゲームの数々を紹介。そして最後に、サッカー＆ゲームオタクならばぜひとも遊んでほしいゲームを紹介いたしましょう。

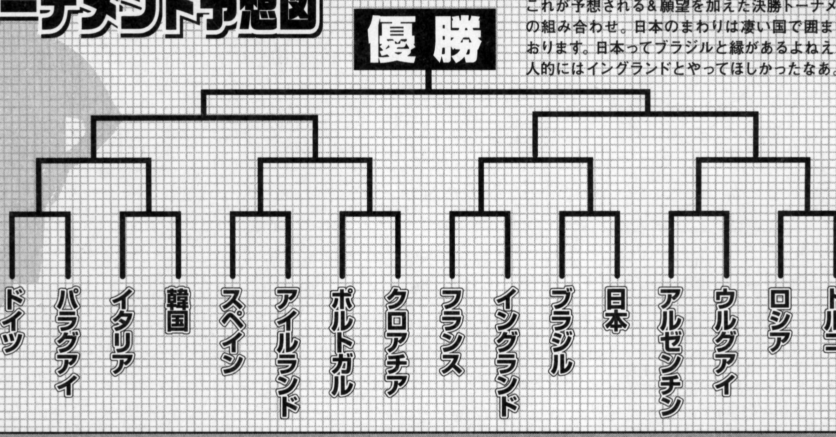
日本代表　ビクトリーロード

というわけで、まずは予選3試合のシミュレーションを……と思ったのですが、イマイチ、組み合わせが地味ですよねえ。ロシアのモストボイ&カルピンあたりは中々面白そうですが、やっぱりイタリア、フランスなどと比べるとインパクト薄いです（そのせいで、油断するなど言いつつも楽観論が主流になってますが）。

しかし、なんとなくトーナメント表を見ていると、これがビックリ。日本が予選2位で通過した場合、最初の相手がC組の1位（おそらくブラジル）、続いてフランス、アルゼンチンと試合をするようになっているではないですか。そして決勝に行けば、反対側から上がってくるのはイタリアが本命。ま、決勝トーナメントに進めば派手な強豪ばかりなのは当然ですが、それにしても優勝候補と連続で試合続けることになる、というのはなんだかマンガみたくて実に面白い。

というわけで、どうやれば日本は優勝できるか、をシミュレートしてみることにいたしました。使用するソフトはサッカーゲームとして一番の完成度と思われる『ウイニングイレブン』の最新作。幸い？　日本選手の能力値は高めに設定されているので、かなり夢が見やすいハズ（笑）。ポジション設定だけはこちらで行い、試合はコンピュータ任せ。さて、どうやれば強国に勝てるのか？

トーナメント予想図



これが予想される＆願望を加えた決勝トーナメントの組み合わせ。日本のまわりは凄い国で囲まれております。日本ってブラジルと縁があるよねえ。個人的にはイングランドとやってほしかったなあ。

対ブラジル戦



ブラジル戦ではサイドに対するケアがかなり重要なカンジ。足が速く、1対1に強い選手はやはり頼りになるね。

脅威のサイド攻撃をどう止めるのか?

予選ではかなり苦労したものの、やはりブラジルはタレントの宝庫。特に攻撃力に秀でた選手が多く、カフー＆ロベカルの両ＳＢの攻撃力は世界最強かと思われます。予選では3-5-2のシステムを採用していましたが、やはりブラジルは伝統の4-4-2でしょう。ということでゲーム内のデータを元にＳＢを攻撃的に設定。点を取られても、それ以上とるのが真のセレソンだぜ！

対する日本としては、サイドも怖いですが、真中にいるリバウド＆ロナウドをどう止めるかがポイント。中田の攻撃力を活かすには名波を使いたいところですが、やはり守備優先で戸田・稲本のボランチ、そして守備能力の高い中田をトップ下に使うことにします。ＦＷもポスト＆キープ力優先で鈴木・柳沢コンビ。その分、サイドの小野は高めの位置へ設定。

というカンジで試合を始めてみると、いやーブラジルの両サイドからの攻撃がキツイのなんの。カフーは小野じゃ押えられないし、左はリバウドとロベカルのコンビで崩してくる。このゲームでは3バックのセンターはかなり強いので前半はなんとか守りきったけど、後半に一気に3点取られてジ・エンド。ブラジルつえーなー。相手のミスで柳沢が1点とったけど完敗やね。

やはり完全に守備を優先させて、カウンターで一点とるしかないなあ……ということで、小野を服部に変更して5バックに。ボランチの一人も下がり目に設定。なんとか守って中田のキープ力と柳沢の決定力に託すことにします（このゲームの柳沢、強すぎ）。

そして何度かやった結果、ついにブラジル撃破！　いやー、これは興奮するな（笑）。松田が何度もポカしてキレそうになりましたが、2-1で勝利。ゴールは柳沢と中田でした。

世界最強をあっさり撃破!?

続いて、世界最強と言われるフランスと対戦。フランスのＤＦはみんな1対1が強すぎるし、ここはスペースに飛び込むのがうまい柳沢と森島、そして中田の組み合わせでトップを形成。中盤が多少厚くなったので小野を再びサイドに入れて、残りは前と同じメンバーで構成し

ました。

まあ、勝てないだろうなあ……と思って試合をはじめたら、なんと3-0で勝利！　……っておいおい、いくらなんでもそりゃないだろ（笑）。いや、勝ったのはうれしいんだが、なんだかちょっと納得いかないぞ。しかもこのゲームにありがちなDFのミスからでなく（最終ラインで横パス&横ドリブルしたがる）、ちゃんと崩しての得点とセットプレーからの2点。得点者は森島2点と柳沢でした。

その後、3回やり直してみたが結果は1勝1敗1引き分けでまったくの互角。

……ま、いいか。次いこ次。

優勝候補もサクッと一蹴

決勝進出を争う相手はフランスと並んで優勝候補筆頭のアルゼンチン。

当然どこをとっても優秀ですが、中でもベロンを中心とした中盤の充実度は脅威であります。

プレイしてみると、やぱりというべきか、中盤を押されまくり。中でもサネッティ&アイマールの右サイドからの攻撃は強力で、前の3人以外はほとんどゴール付近に押し込まれちゃってます。ボール試合率も一番、差がついてしまいました。左のキリゴンザレス、センターからのベロンのパスと、攻撃も実に多彩。

……でも、何故か、勝ってるんだよなあ（笑）。

当初の予定では、強国は本当に強くて、色んなフォーメーションや選手起用を考えて、それでも勝てなくてどうしよう～という展開を楽しむ記事にする予定だったのだが……。コンピュータ同士だと、サイドを崩してもほとんど点にならないのが原因かしら。

ちなみにロスタイムでの森島の一発が決勝点でした。

カテナチオを破るにはカテナチオ？

そして決勝戦はイタリア。ポルトガルも捨てがたいですが、日本で一番人気があるイタリアを持ってくるほうが盛り上がることでしょう。

フォーメーションは日本と同じ3-4-1-2。選手の能力を考えると、さすがにイタリアは勝てない……よね？　と不安に思いつつもプレイ。

結果は……3回やって見事にイタリア3連勝。

あーよかった。これでイタリアにまで勝っちゃったらどうしようかと思ったよ……じゃなくて！　この企画は日本の優勝を目指すのが目的でした（笑）。あまりにもあっさりと勝ち進んだから企画意図を忘れちゃってたよ。

しかし、このイタリアが実に手ごわい。見ているとDFがわりと最終ラインからロングボールを蹴ることが多いせいか、これまでのチームに見られたDFのポカミスが少ないんだよなあ。そしてそのロングボールの何割かはビエリがキープしてしまう。ボール支配率では互角にできるんだけど、ビエリのキープからトッティ&デルピエロの組み合わせて少ない決定機を物にしていきます。なんか本物っぽいぞ。一度、ロスタイム間際で一人少ないイタリアが立て続けに点をとった時はマジでアズーリの影が見えたよ。

と関心してばかりもいられないので、色々とイジってみるも、さっぱり勝てません。同じフ

対フランス戦



フランスに一泡ふかせた西澤&森島コンビも良かったんだけどね。フランスのサイド攻撃がこのゲームでは弱かったのが勝因？

対アルゼンチン戦



フランス戦同様、全ての面で完敗なのだが、何故か勝利。森島の決定力は頼りになります。

ォーメーションのせいか、ゲームシステム的に勝ちにくいのかなあ。そこで思いついたのが3ボランチ。現実に強国と戦う時にも使われていて、企画実行前からこればかり使用することになるのかなあなどと考えていたことを、すっかり忘れておりました。だって日本が強すぎるんだもの……。

基本フォーメーションはそのままに、トップ下の位置をボランチ近くまで下げ、さらに2トップの一つを下がり目に修正。1トップ&3ボランチではキープ力よりもやはりスピードでしょう、ということで西澤ではなく柳沢を選択。3ボランチには戸田・稲本・伊東。左サイドの小野はちょっと上がり目にして、トップの二人を助けるカタチにします。

結果、……1-0で勝利!! 得点・柳沢

いやー、良かった良かった。正直、見ていて点数が取れる気がしなかったんだけど、守備はかなり安定しました。このフォーメーションだと、最終ラインから中盤にパスコースが多めに存在するせいか、最終ラインでのミスが減るんだよね。イタリアも下がり気味のせいか、中盤でボールを取られてもあまり危険なことにならないし。日本版カテナチオってヤツですか(笑)。実は勝つまで3試合ばかり消費してますが、まあ、勝てたのでヨシとしましょう。

対イタリア戦



3ボランチは守備的に安定します。4バック＋3ボランチで小野とトップ二人で攻めるカンジにしました。

戦いを振り返って……

感想――日本強すぎ(笑)。

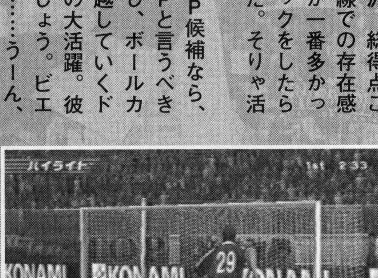
企画を完走できてうれしいのですけど、あまり難しい場面がなく、ちょっと物足りなかったですね。まあ、ラッキーだった面もあると思いますが。コナミさん、もうちょっと弱くしてもいいんじゃないですか?

日本選手の中で目立ったのは柳沢。総得点こそ森島に及びませんでしたが、前線での存在感は抜群。中田からのパスも心なしか一番多かったような。後でパラメーターチェックをしたらワールドクラスの選手みたいでした。そりゃ活躍するわなあ。

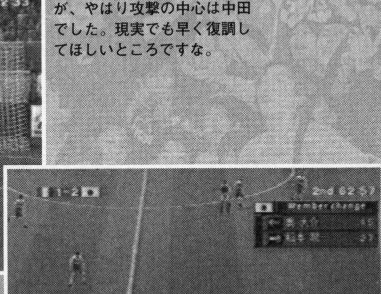
続いて戸田。柳沢&森島がMVP候補なら、こちらはマニアが選ぶ、影のMVPと言うべきか。とにかく中盤で競り負けないし、ボールカットも多い。時には2列目を追い越していくドリブルもあって、まさに縦横無尽の大活躍。彼なくして中盤の安定はなかったでしょう。ビエラやシメオネにも負けない日本人……うーん、そんなのがでてきたら良いなあ、本当に……(遠い目)。

というわけでやったね、日本代表!

トルシエさん、この通りにやれば何%かの確率で優勝できますよ(笑)。



文中にはあまり出てきませんが、やはり攻撃の中心は中田でした。現実でも早く復調してほしいところですな。



コンピュータ任せで納得いかないのが選手交代。見ていて調子よさそうな選手を代えられることもあったりして。

柳の下にドジョウは何匹!?

W杯前に遊んでおこう ちょっと変わったサッカーゲームたち

サッカーといえばジャンルはアクション、SLGが定番。だが、中には「おやっ?」と思わせる切り口のゲームも存在する。ここではそんな変わり種の4本を紹介。韓日W杯が近づけば、似たようなアイディアのゲームも続々と発売される、かも!?

01 日本代表監督になろう! 世界初、サッカーRPG

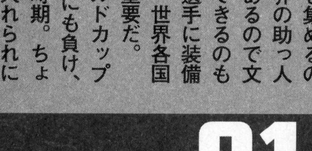
価格:6800円
メーカー:エニックス、セガ
発売日:98年6月25日

アクションや経営シミュレーションが幅を効かす中、こちらはびっくり〝RPG〟だ。サッカーをRPGにする……ブームを当て込んだ安直な企画と思われがちだが、そこはセガ&エニックス、それなりに遊べるゲームに仕立て上げている。内容は、日本代表の監督となってワールドカップならぬインターナショナルカップの制覇を目指すというもの。RPGといっても何もフィールドを歩いて敵を倒すというわけではなく、サッカー部分はいたって普通の監督シミュレーション。システムを決めたり選手交代をしたり、というところは既存のゲームと変わらない。RPGらしいのは、監督自ら世界中のさまざまな国を歩いて代表チームに入ってくれる〝助っ人〟を探すといった辺り。町の住人にヒントを聞き、ちょっとしたお使いをさせられながらも、苦労して選手を集めるのはなかなか楽しい。なぜ日本代表に世界の助っ人が入れるのかは謎だが、三都主の例もあるので文句は言えない。また、アイテムを装備できるのもRPG風。シューズやユニフォームを選手に装備させるとパラメータが上がる。これも、世界各国を巡って伝説の逸品を探し出すことが重要だ。

本作が発売されたのはフランスワールドカップ開幕直後。クロアチアにもジャマイカにも負け、サッカーファンの心に余裕がなかった時期。ちょっとくだけたノリの〝RPG〟は受け入れられにくいムードだった。だが、totoも始まり、サッカー文化も成熟してきた今なら、このくらいの遊びも許されるのではないか。クラブチームの監督が、RPGのパーティーを集めるような感じでチームを作っていく……割り切ってRPG色を強くしたゲームが1本くらいあったっていいと思う。

それともうひとつ、RPGとは関係ないが、このゲームには自分で連携を作れるモードがある。カウンターやサイドチェンジ、DFのオーバーラップのような基本的なものから、中央4人のMFが次々とボールを回す〝鳥かご〟のようなものまで、自分で名前を付けてエディットすることができる。あまり決まらないので、正直なところ、試合での有効性は薄いが、たまに決まったときは監督冥利に尽きる。このあたりは真面目なサッカーシミュレーションに入っていてもおかしくはない。いろいろなアイディアが詰まっているだけに、このまま忘れられてしまうのは惜しい。新たな形でのリバイバルが期待される。

01



各国の街を歩いて情報を収集しては、DFのリンやFWのンウォスといった外国人を3人まで代表チームにスカウトできる。街並みの綺麗さに反し、試合画面はショボい。今なら技術で解決できるだろうが……。

02 リベログランデ

価格：5800円
メーカー：ナムコ
発売日：98年11月26日

一人称のサッカーゲーム。それが『リベログランデ』だ。考えてもみれば、ひとりで11人も操作しろというのが無理な話。リアルさを追求していけば、自然とひとりの選手だけを動かすこのスタイルになるだろう。『1』では用意された選手を選んでプレイする形だったが、『2』ではどのポジションも選べるようになり、かなりの進化を見せている。とはいえ、NPCの動き、連携など、改良すべきところは多い。たとえプレイはひとりでやるものだとしても、チームには約束事がある。NPCとプレイヤーの意志疎通をどう表現するか、これが今後の発展の鍵だろう。それがうまくハマれば、鹿島なり、アーセナルなり、各国代表なり、まるでそのチームの一員になったかのような至福の時を味わえるに違いない。

02



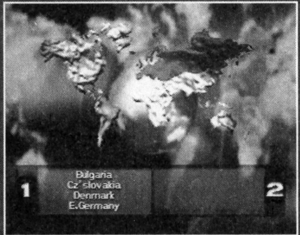
この形態を突き詰めると究極的にはネットで11人対11人がプレイするサッカーになる（韓国ではすでに存在するようだ）。だが、そこまで生真面目でリアルなゲームが楽しいかどうかは分からない。（写真は『1』）。

03 20世紀ストライカー列伝

価格：5800円
メーカー：ダズ
発売日：00年2月10日

58年スウェーデン大会から98年フランス大会まで、W杯の歴史を振り返ることのできるサッカーアクションゲーム。ヒストリーモードでは、各年代ごとに地区予選から当時のグループ分け通りに試合を行う。選べるチームは、参加した国・地域すべて。名前も実在の選手に近く、過去の記憶がよみがえる。アクションの動き自体はいまいちだが、歴史を振り返るという視点は面白い。他のスポーツに比べてもサッカーは世界規模で深い歴史を湛えている。歴史のifを扱ったゲームに根強い人気があるように、サッカーにも歴史シミュレータという切り口がもっとあってもいい。「もし松永の指先がボールに届いていたら」「仏W杯でもしベッカムが退場にならなかったら」……これほど熱く議論されるスポーツは他にないのだから。

03



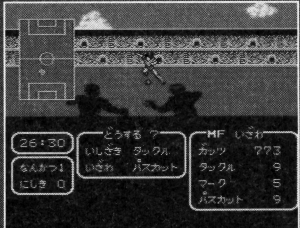
00年2月に発売されたソフトがPSoneブックで再販。フリー対戦モードなら、川淵チェアマンを擁する62年日本代表と、ジダン率いる98年フランス代表との対戦も可能。アクション面がもう少し向上すれば……。

04 キャプテン翼

価格：5500円
メーカー：テクモ
発売日：88年4月28日

キャラゲーながらも独自のシステムで評価が高い『キャプテン翼』。フィールド上、数字として簡略表示されたプレイヤーを動かし、敵に囲まれたらパス・ドリブル・シュートのいずれかを選ぶ。ディフェンス側もパスカット・タックル・ブロックを選ぶので、その組み合わせとプレイヤーの能力でジャンケンのように結果が決まる。相手の必殺技を考慮してこちらも作戦を立てる、まるでカードバトルにも似た洗練されたシステムになっている。選手と選手、マンツーマンの駆け引きというのはサッカーの醍醐味のひとつ。そこをクローズアップしたゲームは未だに少ない。最近新作がリリースされないが、アニメもリメイクされたことだし、何かしらの形で復活してもらえれば、サッカーゲームに新しい風が吹くかもしれない。

04



未だに復活を熱望するファンも多い。『FFX』のブリッツボールで復活したと言われればそれまでだが。オフサイドがないなど実際のサッカーと違う点も多々あるが、『キャプテン翼』なので仕方がない。

サッカーマニアならこれを遊べ!

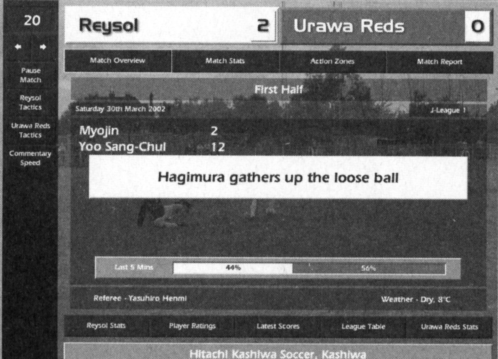
チャンピオンシップマネージャー

ここ10年、サッカーに対する日本のファンの関心は急速に深まり、飛躍的に世界へと広がっていった。ルールもおぼつかなかったあのころがウソのように、システムや戦術まで覚え、中田、小野、高原などの活躍によって、世界中のリーグと出会った。そしてここにそんな日本に挑戦するかのような一本のゲームが現れた。それが『Championship MANAGER』。深ーく広ーいサッカーという名の大海へ、いざ飛び込もう!

マニアックにデータを追求 サッカーファン感涙必至!?

〝世界最高峰のサッカーシミュレーション〟〝ヨーロッパNo.1のサッカーゲーム〟との呼び声が高い『Championship MANAGER』(以下『CM』)。なんといってもその特徴は、圧倒的なデータ量にある。収録されている国は26ヶ国。「えっ、こんな国にもリーグがあったの?」と誰もが驚くラインナップ。しかも、イタリアを例に取ればセリエC、日本ではJ2といった下部リーグまでフォロー。もはやどれだけのマニアでも必ず満足できるはず。しかも選手は実名で、そのパラメータも、判断力、スタミナ、チームワークなど、そろいもそろって27項目。これだけ細かくパラメータがあれば、選手の個性も細かく表現できるというもの。さらに、画面には表示されない隠されたパラメータもあり、〝適応力〟がないと外国に移籍したときホームシックになるし、〝プロフェッショナル〟が低いと練習をさぼりやすくなる。〝好きなクラブ〟、〝嫌いなクラブ〟の項目もあり、こちらは移籍時など、シーズンオフの期間に影響してくる。暴れん坊、汚いプレイをするやつ、チームをひっぱるリーダー……フィジカルだけでなく、選手の性格までもしっかりと設定されていて、非常にきめ細かい。もちろんPCゲームなので、この辺りの数値は納得いかなければ自分で変えることもできるし、また、メーカーから新しい修正プログラムをダウンロードもできる。至れり尽くせりの環境の中で思い切りデータと戯れる。これが『CM』の真骨頂だ。

そんな贅沢なサッカーゲームにも、強いて挙げればいくつかの問題点がある。たとえば、選べる言語に日本語がないこと。マニュアルやコマンドは必然的にすべて英語になるため、外国語アレルギーの人にはきついかもしれない。また、グラフィックがないというのもコンシューマのサッカーゲームに慣れたユーザーには味気なく感じられるだろう。試合内容は英語の文字実況ですべて表示されるので、こちらも慣れるまで少し時間がかかる。とはいうものの、サッカーは世界共通の言語。サッカーファンなら簡



すべてがテキストのみで進む試合画面。なんともストイックなカンジです。これでも慣れれば興奮できるのがサッカーオタクの凄いところ?

単に乗り越えられる壁だと思う。

世界中から選手を集めて理想のクラブチームを作ろう

プレイヤーがやらなければならないことは、クラブの経営と監督業。運営面は、ギャランティーの設定や選手・スタッフの獲得＆放出（売却）がメインとなる。それぞれのクラブの財政状況が違うので、ＴＰＯに合った適切な運営方法を取ろう。中堅以下のチームならば、安くて将来性のある選手を獲得し、指導・育成して高く売る、といったことも要求される。もちろん一流クラブなら世界中から有能な選手を集めることが重要だ。複雑な要素が絡み合い、何一つ同じ条件のクラブはないので、決まった攻略方法が存在しない。

同じように、監督業も非常に奥が深い。先ほど挙げた選手の各能力の把握だけでも大変だが、そこから先、チームにあった戦術やシステムを組み立てなくてはいけない。基本となるフォーメーションをカスタマイズし、プレイヤー11人の上がり下がりの方向を決める。また、フィールドを12のエリアに区切り、それぞれの位置によって全員のポジショニングを設定することも可能。要するに、フィールドでの戦術には無限のパターンがあるのだ。ホームかアウェイか、勝ちに行くのか引き分け狙いか、それらによっても適した戦術は変わるだろう。何とかのひとつ覚えのように、唯一無二の戦術を振りかざして選手たちを従わせるやり方ではすまないのだから、実際の監督業よりも相当難しいはず。逆に言えば、多様な戦術に対応できるだけの柔軟性を備えたゲームだといえる。

『ＣＭ』をプレイして感じること、それはとにかく世界の広さだ。若い選手の獲得を希望しただけでも、各国のさまざまな地域から無数の選手がリストアップされる。ちょっと試合で活躍を見せた選手なら、海外の一流クラブに複数オファーを持ちかけられる。ボールを蹴る、ただそれだけのことが言葉も文化も異なる国々をつなげているのだ。そんな単純な事実に感動すると同時に、恐ろしいほどの深さに吸い込まれそうになる。ゲームをしていて、世界の広さを感じたことがありますか？

『CM』のすごさを見よ

『CM』のデータ量の多さをさわりだけでも見よ！

1 選択可能国・地域がすごい

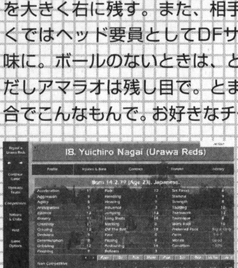
アルゼンチン、オーストラリア、ベルギー、ブラジル、クロアチア、デンマーク、イギリス、フィンランド、ドイツ、ギリシア、オランダ、アイルランド、イタリア、日本、アメリカ、北アイルランド、ノルウェイ、ポーランド、ポルトガル、ロシア、スコットランド、スペイン、スウェーデン、トルコ、ウェールズの26ヶ国・地域のリーグ（下部リーグ含む）。

2 パラメータがとにかく細かい

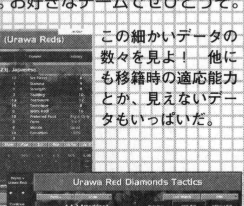
加速力、攻撃性、先読み、バランス、創造性、クロス、決断力、勝利への執着心、ドリブル、決定力、天才的勘、ヘディング、影響力、ジャンプ力、ロングシュート、マーキング、攻撃的ポジショニング、トップスピード、パス、守備的ポジショニング、FKとCK、スタミナ、当たりの強さ、タックル、チームワーク、テクニック、仕事率。他、隠しパラメータも。

3 戦術も自由自在（FC東京編）

こちらは列挙するわけにいかないので、個人的な思い入れによりFC東京で説明。まずフォーメーションは4−4−2からケリーを少し下げてアマラオをワントップ気味に。戦術はカウンターを採用。由起彦は右サイドへ開くように矢印で指示。文丈はやや戻り気味で。全体的にはディフェンシブ。基本方針はおおよそ決まったので、今度はボールの場所別に細かいポジショニングを作成。とりあえず左サイドでボールを持っているときは、由起彦を大きく右に残す。また、相手陣内の右サイド深くではヘッド要員としてDFサンドロを上がり気味に。ボールのないときは、とりあえず引く。ただしアマラオは残し目で。とまあ、スペースの都合でこんなもんで。お好きなチームでぜひどうぞ。



この細かいデータの数々を見よ！　他にも移籍時の適応能力とか、見えないデータもいっぱいだ。



ボールポゼッションごとの選手配置も面白い。うまくやらないとまるで点がとれません。

注：SEASON01ー02バージョンのもの。

●●●●● こっそりのぞいてみよう ●●●●●

子供たちのゲーム事情
子供たちの遊び方

TVゲームユーザーの平均年齢が上がってきている。
中・高生がゲームの話題で盛り上がることも、めっきり少なくなった。
ハードやソフトの発売日に店の前に長い行列ができることなど、
もはや遠い日の思い出だ。
では小学生以下の子供たちとなると、もうゲームなんてしないのだろうか。
いや、そんなことはない。子供たちもちゃんと遊んでるはず！
彼らが遊んでいるモノで、ボクらもこっそり遊んでみよう。

ポケモンミニ

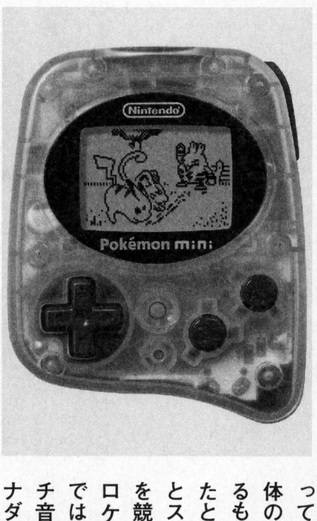
メーカー：任天堂・ポケモン／価格：4,800円(本体)・各1,200円(ソフト)／発売日：2001年12月14日

子供の手につまった驚くべき高機能

ポケモンミニはタテ74㎜ヨコ58㎜の携帯ゲーム機だ。正直、小さい。ゲームボーイと違い、ユーザーの年齢層を絞りこんでいるためだろう。残念ながら、大人には少々扱いづらいかも知れない。当然、表示画面も小さくなるが、ブレも少なく文字も充分判読できる。ひらがなとカタカナのみではあるものの、フォント作成にはさぞ苦心したことと思われる。

本体には、十字キーとABボタン、加えて右側面にも一つボタンがある。さらに赤外線対戦、本体の振動、ショックセンサー（与えられた衝撃を感知する装置）、セーブ、など、よくこのサイズに収まったなと感心させられるほど機能が充実している。起動音が鳴る設定なのは、子供が授業中に遊ばないようにとの配慮だろうか。

さて肝心のソフトだが、まず本体には6つのミニゲーム集『ポケモンパーティミニ』が付属されている。さすがに同梱ソフトだけあって、ユーザーに本体の働きを認知させるものとなっている。たとえばモンスターとスタートダッシュを競う「ピカチュウロケットスタート」では振動機能を、プチ音ゲー「キレイハナダンス」ではショ



ックセンサー、対戦専用の「しんけんしょうぶ」では赤外線通信を使用するといった具合だ。

ポケモンミニはゲーマーの登竜門

本体と同時に3本の別売りソフトも発売されている。

『ポケモンピンボールミニ』（厳密にはピンボールとは少し異なる内容）や『ポケモンパズルコレクション』は、大人でも充分やり込める問題数の多さと難易度であり、『ポケモンアニメカード大作戦』は『ポケットモンスター』シリーズの世界観を巧く取り込んでいる。また、すべてのソフトのすべてのゲームには「あそびかた」の項目があり、説明書がなくとも遊べるなど、開発側の努力がうかがえる。

これらのソフトに共通して言えることは、ゲーム性という点では目新しさはないということだ。ファミコンソフトや、地方の土産屋でよく見かけたオーソドックスな、というよりもすでに伝統的とさえ言えるパズルをアレンジしたものがそのほとんどだからだ。

しかし、ファミコンも地方の土産屋も知らない現代の子供たちにとって、20代以上の大人が送ってきたゲームライフを、凝縮して堪能できるという点で『ポケモンミニ』は意義のあるものだと言える。

『ポケモンミニ』にハマった子供たちは、やがて立派なゲーマーへと成長することだろう……。

カードeリーダー

『ポケモンミニ』に先がけ任天堂が子供向けに発売したのが、『カードeリーダー』である。



GBA本体自体がバランスよく作られているため周辺機器をつけたまま遊ぶのは難しくなる。

一見、よくあるキャラクター商品にも思える。

だが、もしかすると、その奥には『ポケモン』というキャラクターを、「ドラえもん」や「キティ」のように、我々の生活になじませようという目的があるのかも知れない。

メーカー：任天堂／価格：5,800円（本体）／2001年12月1日

これはゲームボーイアドバンス（以下、GBA）の周辺機器で、ROMカートリッジ差し込み口に装着して使用するカード読み取りマシンである。

システムとしてはかつての「バーコードバトラー」（'91年・エポック）などと同様、カードをスリットに通して得た情報で遊ぼうというものだ。ただし、本機で読み取るのは「二次元バーコート」という特殊なバーコードで、通常のものと比較して10～100倍の情報量がある。この技術によりゲーム、アニメ、音声まで一枚のカードに収めることができるようになった。

さらに『カードeリーダー』には「情報を蓄積」する機能があり、複数枚のカードから取り込んだデータを一つにまとめ、より容量の大きな、つまり、より内容の充実した遊び方ができる。

自ら捨てた可能性本領発揮はいつ？

技術的に頑張った分、仕方ないと言えば仕方がないのだが、携帯ゲーム機の周辺機器としてはかなり大きなサイズとなった。この点、前述の『ポケモンミニ』とは対称的である。これでは本機を装着したままGBAをプレイすると、その重量ですぐに手が疲れてしまう。またその形状上、装着した時点でGBA本体の通信ケーブル接続口をふさいでしまうので、「通信対戦」や「他ハードとの接続」という発展の可能性を、自ら閉ざしてしまった点も残念である。

対応カードは、2月14日に『どうぶつの森＋カードe』シリーズが発売されるまでは、本体にも10枚同梱されてくる『ポケモンカー

ドe』のシリーズのみである。
長方形のカードには、長辺と短辺とにそれぞれデータが印刷されており、短辺をスリットに通すと各モンスターのデータが、長辺を通すとミニゲームなどが遊べるという仕組みになっている。

ただこの『ポケモンカードe』シリーズは、カードゲームとしてそれ自体で遊ぶことが主目的であり、本機で得られる情報はあくまで「オマケ」の部分である。『カードeリーダー』はまだまだ本領を発揮していないように思えるのだ。

たかが紙されど紙 だからこそ紙

ではこの機器にどのような可能性が秘められているのだろうか。『カードeリーダー』最大の特徴は何といっても「ソフトが紙」という点だろう。紙媒体は安価で、持ち運びや収納も容易である。これがポイントとなる。

この利点をさっそく活かし、月刊誌「コロコロコミック」では、付録として巻頭に『ポケモンカードe』の限定カードをつけるという展開を行っている。



同様の連動企画が、今後ゲーム誌や少年誌などで実現していくことだろう。

また、すでにゲーム＆ウォッチの復刻カード『ゲーム＆ウォッチカードe（仮）』の発売や、ファミコン初期ソフトのカード化も発表されている。これは、往年の名作を最も効率よく再活用できる方法であり、子供だけではなく幅広いユーザー層に訴えかけようというねらいもあるようだ。

可能性は充分秘めている。あとは任天堂とサードパーティが、積極的に動くことを切に願うのみである。

体感アクションゲームシリーズ

メーカー：エポック／
価格：5，980円〜／
発売日：2000年3月17日〜

ソフトを直接 TVにつなぐ感覚

『バーコードバトラー』を世に送り出したエポック社が、現在子供に向けに発売しているのが『体感アクションゲーム（以下、エキサイト）』シリーズだ。

このシリーズは、赤外線での入力装置を使ったTVゲームの一種である。特徴としては、通常の家庭用ゲーム機とは異なり、1つの機器で1種類のゲームしかプレイできないという点がある。

「ハードを買って、好きなソフトで遊ぶ」というのではなく、「好きなソフトを買って、それを直接TVにつなげて遊ぶ」というスタンスである。これは決して新しいアイデアではなく、（技術的にそうせざるをえなかった）初期TVゲームに多く見られた、むしろ懐かしいシステムである。

当然価格帯も5，980〜6，980円と、家庭用ゲーム機専用のソフト1本分とほとんど同じ価格設定となっている。

各タイトルにはまず、シリーズ共通サイズの映像出力機が付属してくる。これをTVとAVケーブルで接続するわけだ（『エキサイトフィッシング』だけは出力機がなく、コントローラーを直接TVに接続する）。この出力機は大人の手のひらほどの大きさなので、ほとんど場所をとることはない。



本体をAVケーブルでTVに接続したら、あとは画面に向かってラケットをひたすらふるのみだ。

それに加えて、タイトルごとに、バット型・卓球ラケット型・釣りざお型・レガース型と形状が異なるコントローラーには赤外線センサーが付いており、これらをコードレスで使用する。コントローラーに乾電池を入れかえるにはフタを開けるためのドライバーが必要だ。この作業は幼い子供には難しいかも知れないが、コントローラー自体が激しく動かされることや、乾電池を飲み込んでしまうような子供がいる家庭で遊ばれる可能性が高いことを考えると仕方がないのかも知れない。

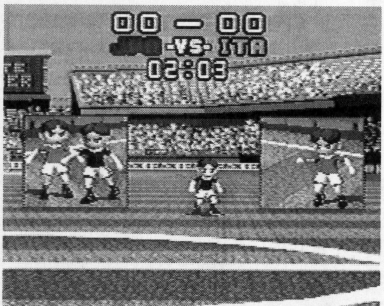
家庭用ゲームとはこういうことだ

この『エキサイト』シリーズは、2002年1月までに、4つのタイトルが発売されており、どれもが「体感アクション」の名の通り、体を大きく動かさせる内容になっている。

各タイトルは、さらにいくつかのモードに分かれてはいるが、さすがに容量的な問題があるのか、それぞれのモードに劇的な変化は見られなかった。どのタイトルも中心となるモードが一つあって、他はサブゲーム的な要素が強くなっている。

コントローラーの赤外線センサーの反応は良好で、それほどTVに近づいてプレイする必要もない。ただ、なにぶん子供用のゲーム機なので、大人が使用すると敏感に反応しすぎることもある。

また、特に『エキサイトサッカー』などは大きなプレイヤーアクションが要されるので、狭い部屋でのプレイは注意しなければならない。どのタイトルもまさに「家庭用」ゲームなのだ。



「家庭用」という点でいえば、『エキサイトピンポン』などでCPUキャラのレベルも無関係ではないだろう。CPUはなかなかの強敵で、ある程度やり込まなければ勝てないのだ。

通常のゲームソフトならここで「バランスが悪い」などと批評されるところだが、このシリーズは友達や兄弟、もしくは両親との「対戦」に主眼を置いているため、CPUの強さは重要ではないのだ。

あくまでも「家族」が「家庭」で遊ぶためのシリーズ、それが『体感アクションゲーム』だ。

子供が求めるものは業界が求めるものか

以上、いくつか子供向けのゲームを検証してきたわけだが、これらに「子供たちの『対戦』ゲームに対する姿勢」を読みとることはできないだろうか。

子供たちにとってゲームで「対戦」することは、「相手を打ち負かす」ことに他ならない。体力ではかなわない友人や兄を、ゲームでコテンパンにたたきのめす。彼らはそんなプリミティブな楽しみ方をしているのだ。

そもそも初期のTVゲームもそういった傾向が強かった。逆に言うと、それこそがゲームだった。だからこそ我々がゲームにハマったのだし、母親が「ヤメナサイ!」と怒ったのだ。

だが、いつの間にか（おそらくはハードの進化とともに）ゲームは美しさを追い求め、同時に「自分を極める、成長する」というテーマが盛りこまれるようになり、ついにはそれがゲームの必要条件となってしまった。

子供たちには「美しさ」も「成長」も必要ない。彼らの瞳は常に美しいものを見ているし、放っておいても毎日驚くほどに成長してしまうからだ。

だから彼らがゲームに求めるものは自ずと絞られることとなる。

「ゲームの中ぐらい思いっきり暴れたい!」という1点のみに。

2002年もよろしく！

威風堂々！ソフト批評 Special

ついにこの日がやってきた……年に一度（←いつ決めた？）のソフト批評超拡大版!! 16人のライターによる全20タイトルの批評ラッシュがいま始まる。

ゲームソフト批評 1

METAL GEAR SOLID2 -SONS OF LIBERTY-①

ジャンル：ACG／メーカー：コナミ／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2001年11月29日

水野隆志　プレイ時間：74時間

主役を変えてまで二部構成を取った小島監督の主旨は何か

2つのシナリオを持ち、それに併せて主役も2人も用意された『METAL GEAR SOLID2』。その真意はどこにあったのかを解明する



ポイントは、他のゲーム雑誌各誌でのソフトレビューの点数とゲーム批評独自の点数を平均化したものです。

90 Point

前後編に分かれたシナリオに込められた二重のコンセプト

面白い。掛け値なしにそういえる。より生身の人間らしくなった敵兵の行動、潜入物らしさを損なわないように注意が払われたシナリオ構成、リアルで美しいグラフィックなど、各片をひとつずつ丁寧に作り込み、それを組み合わせることで類い希な完成度を見せている。久しぶりに時が経つのを忘れさせてくれた作品だった。

ただ、完成度や面白さは確かだとしても、前作や、さらにそれ以前のシリーズ作品と比べると、何か違和感があるのも事実だろう。

この違和感は、前編「タンカー編」ではほとんど感じられない。後編の「プラント編」、それも各所に仕掛けられた時限爆弾を解除するイベントが終了した中盤以降から次第に顕在化し始め、最終段階に至って大きく膨張するのである。いったい、この違和感はどこから来るのだろうか？

これは、プレイヤー側がシリーズに対して持っている先入観と、それと異なる面白さを提供されたことから発生している。PSで発売された前作までは、「解くこと」に主眼が置かれていた。小島作品特有のオフザケは随所にあったが、それでも解くための試行錯誤を楽しむゲームとして首尾一貫したコンセプトが貫かれていたのだ。

だが、主役が2人も用意された『METAL GEAR SOLID2（以下、MGS2）』は違う。前半は従来通り、「解くこと」を主眼にしているが、後半はまったく変わって「見せること」を第一にしているのだ。『MGS2』は二重のコンセプトを持つ作品であり、シナリオが二部構成を取っていること、それぞれに主役が用意されていることは、それに対応した措置とみることができるだろう。

このダブルスタンダードは、時にプレイ時の失望感として現れるかもしれない。「生きるか死ぬかの

緊張感を楽しみたい」と思っていた人は、「HARD」以下のモードの難易度がかなり低めであることに愕然となるだろう。実際、解くゲームとしてみた場合に面白いのは、5段階あるランクのうち、上位の2つ「VERY HARD」と「EXTREME」くらいで、「NORMAL」など、パズルアクションとしては、首を傾げたくなるくらい簡単になっているのだ。

この傾向は「タンカー編」よりも「プラント編」において顕著になっている。ボリューム的には後者が前者の3～4倍はあるから、全体の印象として「簡単すぎてつまらない！」という感想が出てくる可能性も大きいといえよう。

従来のファン（それも決して少なくない数だ）の印象を損なったり、ゲーム性が分裂する危険を内包しながら、なぜ『MGS2』はこのような選択を取ったのだろうか。



潜入の緊張感は確かに存在するが、それ以上に物語を語ることを中心にした作りが『MGS2』の特徴だ。

期待作の宿命が生んだ苦渋の選択

その答えは、『MGS2』が期待作だから、といえるだろう。ここでいう期待とは、プレイヤー側ではなく、営業面での話だ。『MGS2』は会社的に「外せない作品」なのであり、そのためにはゲーム性に変更が出たとしても、やむを得ないことなのである。

こうした姿勢を単に商業主義に迎合しているとして嫌悪するのは間違いだろう。もちろん、そうした作品もあるだろうが、少なくとも『MGS2』は違う。これまで築いてきたゲーム性を一部放棄するという厳しい枷（かせ）を課せられながらも、充分に楽しめる作品に仕上げられているのだ。言葉でいえば、あまりにも簡単すぎるが、これは並大抵のことではない。少なくとも「簡単だからつまらない」というのは、あまりにも一面的な評価だ。むしろ、私としては「タンカー編」が存在していること、そこで主人公ソリッド・スネークが今まで通りの勇姿を見せてくれていることに拍手喝采を送りたい。それは同時に、新主役である雷電には悪いが、「プラント編」での主人公がスネークでないことへの感謝の気持ちでもある。もし、スネークが物語を進めるためだけの駒になってしまったら、怒りはしないにせよ、一抹の寂しさを感じずにはおれなかっただろうから。

前作で戦闘中にコントローラを2P側に付け換えさせるなどの荒技を使った小島テイストも抑え目になっている。もっともギャグや小ネタは、数的には前作以上に増加していて、なかなか秀逸なアイディアも多い。特に「タンカー編」のクライマックス、海兵隊指揮官の演説と、「プラント編」のラスト近く、暴走する大佐の2シーンは傑作中の傑作だし、いい加減な中国の諺解説をするオタコンも面白い。しかし、多くはゲームの表面から削られ、多少やり込まないと気かない箇所に配置されているのだ。それでも入れてくるあたり、小島監督の一種の抵抗といっていいかもしれない。

ゲームも文化であり、ゆえに批評の対象ともなり得るのだろうが、しかし同時に商品でもあって、儲けなしには次が作れない。このあたり、映画と同じである。ゲームが全般に「解く」から「見せる」ことに傾いている現在、『MGS2』も例外ではあり得ないのだ。しかし、その中でも作り手の試行錯誤次第で傑作は作れる。『MGS2』の真の価値は、この点にこそあるのではないだろうか。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

'68年生まれ。作品内容とは直接関係はないが、クリア後の「称号」がコナミジャパンのHPにアクセスしないと判明しないのは、あまりにも酷い趣向だ。アクセスカウント数を稼ぐ姑息な手段としか思えない。

関連作品

FINAL FANTASY X（RPG）

メーカー：スクウェア／機種：PS2／
価格：8,800円／発売日：2001年7月19日

「見せる」ことをゲーム性の上位に置き、かつゲーム性も崩壊させずにまとめた点で『MGS2』との共通項は多い。どちらも単にキレイなだけのゲームではないことが重要だ。

ゲーム批評にひとこと

編集者の顔が見えてこその雑誌だと思います。体制も整い、これからですね。
（千葉県　渡辺幹彦）

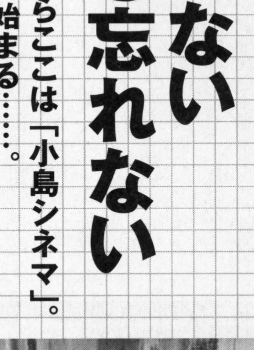
METAL GEAR SOLID2 -SONS OF LIBERTY-② 2

ジャンル：ACG／メーカー：コナミ／
機種：PS2／価格：6,800円（通常版）／
発売日：2001年11月29日

多根清史　プレイ時間：100時間

映画への挑戦は忘れない ゲームであることも忘れない

クールなだけのゲームは観たくない。なぜならここは「小島シネマ」。最もぜいたくな「B級」作品の上演がいま、始まる……。



90 Point

「小島シネマ」の二重構造

『メタルギアソリッド（以下MGS）』シリーズをカッコいいゲームだと考えていると、期待が最悪の形で裏切られるのが今回の『2』だ。主人公であるスネークの元ネタは、映画『エスケープ フロム L.A』の怪人物、スネーク・プリスキンであり、その監督ジョン・カーペンターはカルト映画を量産した、知る人ぞ知る人物である。そして、映画に造詣の深い本作のディレクター、小島秀夫〝監督〟が、あえて「スネーク」を選んだ以上、彼の着地点には最初から「B級」と大書されていたわけだ。今までの小島作品は大きな絵の一部でしかなく、ようやくパズルのピースが埋まって、「小島シネマ」の奇妙な全貌が露わになってきたに過ぎない。スネークがビル街のど真ん中でサーフィンしなかっただけでも奇跡なのだ、以上シナリオ論終了！

実際、このゲームの正しい遊び方は、シナリオを踏み越えたところにある、と思うのだ。踏みにじる、と言ったほうが近いだろう。

ここ数年、ゲーム機の表現力がアップし、映画もCGを積極的に取り入れたために、2つのメディアの距離はここ数年で一気に縮まった。しかし、それは皮肉にもゲームと映画の違いを、いっそう浮き彫りにしてしまった。映画は、作り手が映像の出るタイミングを完ぺきに制御できるリニア（直線的）なメディアだが、ゲームは途中で人間の入力を待つインタラクティブ（対話型）性を持つ。裏返すと、受け手にとっては「ダラダラ見る」（弛緩）と「シャキッと背筋を伸ばす」（緊張）ほどの差があり、その水と油的な違和感は減っていない。一方で、映画はCGムービーの目新しさを喰らい尽くして、ほとんど飼い慣らすまでにノウハウを蓄えたのだ。

『MGS2』でも、一つ一つの映像シーケンスはハリウッド映画を凌ぐ凄味があるものの、作品の出来は瞬間風速だけではない。ただ、評価が真っ二つに割れるうちの酷評の方も、割り引いて受け取った方がいい。事は小島〝監督〟一人の手には余っていて、CD-ROMゲーム機の登場以降、ムービーが乱用され、昔なら我慢できた程度のオママゴトが今では耐え切れなくなったという、〝環境汚染〟による部分が大きいのだ。お望みなら、一周目から全てのムービーを飛ばして先に進めるのだし。

そこで、凡百の「映画監督になれなかったゲーム開発者の憂さ晴らし」的ムービーたちとは一線を引こうと、全てを茶番にしかねない概念である「ミーム」でオチを付けたのが裏目に出て、プレイヤーを置き去りにした――というの

が、失望した人たちの平均的な感想だろう。しかし、小島氏は「監督」と呼ばれることを望みながら、他方では「ゲーム職人」と割り切る二重底を持っている。そして本作の本領も、凝ったシナリオを破壊し尽くせる、強烈な自由度にこそあるのではないか。今こそ二重底のさらに下にある「地獄の釜のフタ」を開けるべきなのだ。

物語を破壊する楽しさ

ゲームのシステム開発でたぶん最も初期に決定する事項は「誰が味方で、誰が敵か」の区別だろう。物語が次のステップに進むのに必要なフラグ（条件）となる人物が死なれては困るし、当り判定を設定し、やられた時のモーションを作るのは、ただでさえ余裕のないマンパワーの無駄づかいになる。そのため「会話が済むと、すぐさま走り去るパートナー」といった演出を多用し、出来るかぎり主人公と「味方」が同じ空間にいない工夫がされている。たまたま2人が居合わせた時は、「目に見えない壁」などの、あからさまに不自然な隔て方に、白けさせられることがままあったりした。

『MGS2』でも、殺してはいけない重要人物は何人もいる。しかし、彼らに銃を発砲すれば当たるし、投げ飛ばし、首を絞めるといった攻撃も通用する。しかも、立ち去らずにその場で眠り込むなど、スキだらけで「殺れ」とサインを送っているようなものだ。

海外ゲームでも、人質を真っ先に始末したり、自分のチームの小隊長の頭を吹き飛ばして味方からハチの巣にされるふざけた遊びかたは珍しくないが、それはあくまでシステムの抜け穴、イレギュラーでしかない。その点、『MGS2』は上司の命ずるままに任務を遂行するよりも、それを無視して遊びに走ったほうが、リアクションが豊富である。むしろ、「邪道」こそ正道！　と思える異常な作り込みがされているのだ。

主なターゲット（？）となるのが、本作のヒロイン（他にそれらしき人がいない……）EEと、主役のスネークその人だ。EEは出会い頭に麻酔銃を撃ち込み、超純水の中に叩き落とし、細い橋を渡っているときにライフルで狙撃などフルコース料理ができる。そのたびに兄であるオタコンが感情をたっぷり込めた罵声を浴びせて来るから「今度は何を言うかな？」と新たな手口を考えたくなる。そして「ストーリー上では主役」だがNPCというややこしい立場のスネークは、戦闘の達人だけに反撃も手強い。その攻略が余りに面白いために、中ボスそっちのけで彼の乗るヘリの撃墜に燃え、カタナでの斬殺プランに走ってしまう。

正直、筆者はストーリーをまったく追わずに、（プラント編の）F脚の倉庫に立てこもって兵士の持つドッグタグ（認識票）の強奪に明け暮れ、しまいにはわざと発見されてザコをおびき寄せ、通路に地雷をしかけて罠を張り、さらに死体をエサに獲物を釣る非道プレイを満喫していたので、一部で『MGS2』が批判されていたのが意外だった。けれど、任務を放棄して「俺なにやってんの？」とフト思えばこそ、意味なくカモメを狙撃するのも、より味わい深くなる。脚本に映画への偏愛を注ぎながら、それを惜しげもなく破壊する楽しさを提供したところに、「監督」以前に「ゲーム職人」である小島氏の凄味がうかがえるのだ。



上司の命令など無視して、好き勝手暴れまわるのも『MG2』の「正しい遊び方」である。

PROFILE

多根清史（たね・きよし）

フリーライター。『MGS2』にドハマリしてしまい、年末年始のスケジュールが大ピンチに……それでも観に行った「ゴジラ」新作に肩透かし。金子修介監督には、樋口真嗣氏と再びタッグを組んで欲しいところです。

関連作品

メタルギアソリッド（AVG）

メーカー：コナミ／機種：PS／価格：5,800円／発売日：'98年9月3日

『2』冒頭ののタンカー編で操るソリッド・スネークが主人公のアクションAVG。テロリストに占拠された核兵器庫に潜入し、敵の目をかいくぐって任務をこなす。

ゲーム批評にひとこと　「気がつけば3日ですよ!!」単行本化はまだですか？（奈良県　コウカイテイオー）

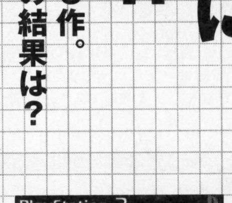
ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～　3

ジャンル：SLG／メーカー：コナミ／
機種：PS 2／価格：9,800円（限定版）
／発売日：2001年12月20日

橋本和明　プレイ時間：100時間

ギャルゲーをすべての人に 続編とは思えない野心作

決して惰性で作っていない点を評価したいシリーズ第3作。原点回帰という手法でユーザーの新規開拓を狙ったその結果は？



83 Point

発売前は、開発費を「ファンド」という形で一般投資家から募る新しいゲーム開発の可能性を見出し、ゲームとしても自在にあだ名や名前を声を合成して呼びかけてくれる「EVS」や、本作で初めて、3Dモデリングの画像をアニメのようにレンダリングする「トゥーンレンダリング」を採用。終始動き続けるフルアニメーションをするキャラ達は、賛否両論ありながらも、『FF』シリーズのようなリアル路線とは違った、ポリゴンとアニメの融合を試み、ゲームの未来を感じさせる画面表現を目指した。『ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～』（以下、『ときメモ3』）は惰性により作られた続編とは大きく違う。ギャルゲー終結と言われてから時間が経った。ブームが過ぎた今、新たな顧客を開拓し、ギャルゲーを一般的な娯楽に仕上げようとした本作は、原点回帰という手法で、より目標に近づこうとしたのではないだろうか。『ときメモ』の「基」となるものは何か、答えはプレイヤーの中で異なるものだろう。しかし、新たなユーザーを見出そうとしすぎたあまり、大きなユーザーが必要とした何かを、入れ忘れたのではないだろうか……。

宿命を背負った本作の出来は？

『ときメモ』の続編として、本作は非常によくできていた。トゥーンレンダリングで動き回るキャラは、好感度が上がればだんだん迫ってくるようになっていて、こまかい仕草がかわいい。また、自分の名前を呼びかけてくれる音声合成も、DVDの容量を活かし、あらかじめ基本的なものを録音しておくことで、臨場感が高くなっている。ゲーム部分だって前作までのシステムと比較すると、日曜日しかデートに誘えなかったストレスも、土曜日も使えることになったことで解決し、要となる数字合わせ的なシミュレーション部分は、要素を減らし、また数値をレベル化したことで、戦略性を単純化した。また、デートに「会話」を追加し、女の子と共に過ごす時間を長く増やすことに成功。クリア後に、女の子視点からの3年間の回想モノローグが追加され、より感情移入を高めることができて、ギャルゲーとしては、完成されたものになった……筈だった。

見失ってしまった本当の面白さ

しかし、問題がそれ以上に多い。まず、シナリオである。女の子と過ごす何気ない会話は、シリーズ史上最も出来が良いのではないだろうか。しかし、特別CGが1キャラあたり、基本的に大きなイベントは2つ程度しか存在しない。それだけデートによるやりとりを

楽しめるようになっているのだが、少ないイベントに強引に話を詰め込んでいるため、あまりにも唐突なのだ。さらに内容は、各キャラすべてが死に関連する。確かにプレイヤーのココロを大きく揺るがすことは可能だが、無茶がありすぎて、プレイヤーとしては失笑せざるを得ない。また、ゲームバランスも調整しきれてなく、絶望的に難しい。オールクリアに最初からやり直すこと20回以上。エンディングでは、好感度をどんなに上げても、条件が厳しくバットエンドになること幾度。同時攻略なんていうのは夢また夢だ。そもそも女の子が口説きにくく、デートに誘っても最初は、場所に制限がかけられていて、一定の場所以外はそもそもOKすらしてくれない。さらにデート前には一定の組み合わせの服を見つけないと逃げられてしまい、デートすることすらままならないからである。さらに、新たに追加された『TLS』のような「会話」システム。会話のリーフを得るため、土日だけのコマンドとして「趣味」が追加され、コマンドで会得した知識を会話として使う。しかし返ってくる答えは、ほとんどは相槌のみ。とはいえ選んでダメなセリフはさほどないのでストレスにはならないが、プレイ時間はいたずらに延びる結果となってしまった。ライトユーザーは短いプレイタイムと、繰り返し遊べる楽しさを望んでいる。もし本作が、多くのライトユーザーにウケる作品を目指したというのであれば、知っていなければできない、高い難易度と、プレイ時間の増加は判断ミスだろう。

今回のキャラはかわいい。しぐさやセリフ、性格などもある程度整理されているし、それぞれが連携することはなかったが、登場人物自体はシリーズで一番じゃないか、と思う。すごくいい所までつくり込んだ『ときメモ3』。PS2という優れたハードを得たが、故に外見の作りこみだけで落ち着いてしまい、内面、ソフトについてはクオリティを高めることができなかった。結局自分の金じゃないから真剣に作らなかったのだろうか。どんな出来だって売上さえ確保すれば今後の会社に何も影響はない。ともいえるが、時間と予算がある程度なきゃ作りたいものは作れない。しかし本作は『2』の発売から1年で発売されることが決まっていた。『1』と『2』のような関連性を断ち切り、心機一転、新たな層を狙って作られた『ときメモ3』は、キャラクター数を前作の半分に減らし、イベントを減らし、ボリュームを削りながらも、絶対的な期間が不足していたように思われる。イベントが出ない、時期がズレる、口が消える、などのバグも多く、またトゥーンレンダリングによるアニメーションは、見た目は普通のアニメーションで、すごく良好だが、しぐさを表現するに過ぎず大きな動きを見せることはない。たとえば指は動くことがなく、必ず手の形が変わるときは画面外へと出て行く。何を作ったらいいのか、スタッフは答の出ぬまま、本作を生んでしまったように見受けられる。たとえば声優全員分のハイクオリティムービー付きのトークは、ポリゴンキャラなんかよりも大きな拒否反応を示す破壊力。元来メイキングなんて見て喜ぶのはオタクだけだ。すぐわかる判断ミスが見えない位、スタッフは迷走していたのではないだろうか。「えへ」を「うふ」と発音するな！　とかね。



服選びにはかなり悩まされる。せっかくデートまでこぎつけたのにソッコーで帰られることも。

PROFILE

橋本和明（はしもと・かずあき）

小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとして様々な雑誌で活躍中。

関連作品

あいたくて…your smiles in my heart～（SLG）

メーカー：コナミ／機種：PS／
価格：6,800円／発売日：2000年3月16日

『ときメモ』シリーズにとことん反発した同社の作品。しかし良いところは『ときメモ3』にもフィードバックされている。

ゲーム批評にひとこと

『DQⅣ』のエンディングで再び涙。ゲームで泣いたのは久しぶりです。（北海道　高等遊民）

Rez

ゲーム批評 4

ジャンル：STG／メーカー：セガ／UGA／機種：PS 2,DC／価格：6,800円／発売日：11月22日

ハービー吉村　プレイ時間：20時間

メロディを奏でる本質を⊗ボタンに凝縮した美学

音ゲーというジャンルに新たな側面から鋭く深く迫るSTG。考えるのではなく、感覚的に楽器を操るとはこういうことだ。

ヘッドフォンを装着して立ち上がったら、トベ!!

「Get ready！ Clap your hands！」某ゲーム雑誌にヘッドフォンと、HUD（※）を用意してプレイするのが最高！　と書いてありました。HUDというのはヤリスギですが、確かに大画面モニターとヘッドフォンを使用して『Rez』をプレイするのは、かなりブットビで楽しい。

ボクが『Rez』を初体験したのは渋谷TSUTAYAの店頭だったが、ヘッドフォンを被ったまま30分以上も連続プレイしてしまった。（まぁ、午前2時前後だったので、他に客はいなかったのだが……）

このゲームのストーリーは「増えすぎた人口、整理できないほど拡がったネットワーク社会……」などというドーデモいいノウガキが説明書に書いてあるが、実際にやることは⊗ボタンを押してカーソルを敵に合わせて離すコトのみ。

そんなシンプルな操作がこんなに楽しいのは、このゲームがシューティング・ゲームではないということの証拠なのだろう。

じゃあ、何なんだと言われてもチト困るが、「プレイヤーは各エリアの音楽に合わせて敵をシュートすることによって、パーカッション・パートを担当して音楽を紡ぎだす」ゲームというのが、はなはだ不完全ながら、このゲームを説明することになるのだろうか。

音楽体感ゲームとしては、『パラッパラッパー』や『ギターフリークス』『ドラムマニア』などがあるが、ボク自身が楽器をやるので、その印象から言っても『Rez』は先行のゲームよりも、明らかに楽器をプレイしている感覚が本物に近い。

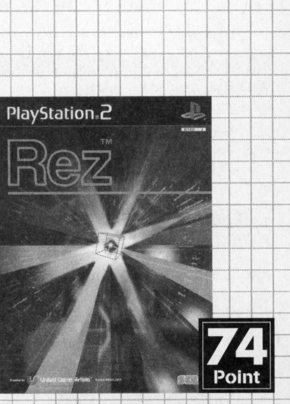
『パラッパ』はメロディーラインを作るのではなく、後打ちのリズムを強制されるし、『ギターフリークス』はへんてこなボタンを操作しなくちゃいけないし、『ドラムマニア』はハッキリ言ってドラマーの素養がないとシロウトにはチト辛い。

それに比べると『Rez』はまさに自分の感覚で、自分が自由に扱える楽器を演奏している楽しさを努力ナシに味わうコトができる。

このゲームを制作した人は、かなり「楽器を演奏するということがどういうことなのか？」ということがワカッタ人なのかもしれないなぁと思う。

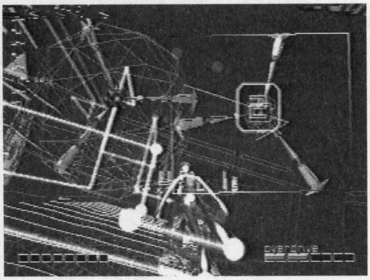
「楽器が演奏できる」ということは、譜面どおりに演奏する技術があるということではなく、自分の感覚器官の延長線上に楽器が存在し、自分の思ったコトを瞬時に楽器によって表現することができるということなのだ。

そのために楽器演奏者は、毎日5～6時間ぐらい練習することによって、その感覚が鈍くならない



74 Point

※：head-up displayの略で、元々はパイロットが視線を下げることなく計器を見るための表示装置を指す航空機用語。一般には頭部に装着する超小型のモニタを指す。



プレイヤーキャラが人間型なのも、ライトユーザーがとっつきやすいようにとの配慮からだ。

ように努力しているのだ。

それがまぁ、『Rez』はなんとⓧボタンを「押して離す」という極めて単純な方法で実現してしまったのだから、これはスゴイ。

このゲーム、実は立ってプレイするのが一番楽しさを実感できる。立ってプレイしていると、自然と足がリズムを刻み、メロディーを口ずさんでいたりするのだ。

ボクはこれをやっていて、たまたま家に遊びに来た友人に目撃され、恥をかいたので、部屋にはしっかりと鍵を掛けてからプレイするコトをオススメする。

そして意外にもかなりオススメなのが、複数の人間でプレイすることである。『Rez』で音が出るのはⓧボタンを押した時と、離した時なのだが、各エリアの音楽に合わせてリズムを取ってるハズなのに、すごく個人差があるのだ。

トランス・ミュージックが好きな人間を集める必要はなくて、むしろヘビメタ好きやレゲエ好き、「モーニング娘。」ダイスキ！ なんて音楽的嗜好がバラバラの人間が集まったほうがきっと盛り上がるコトだろう。

ところで、このゲームは残念ながらリズム音痴の人にはまったく向いていない。ある程度のペースで出現する敵を効率良くシュートすれば、それなりのリズムが刻まれるが、リズム音痴というか音感のまったくない人がプレイすると余計なところで余計なオカズが入ったりして、かなり落ち着かない音楽になる。まぁ、結構笑えるので、パーティ・ゲームとして『Rez』をプレイする時にはひとりぐらいリズム音痴の人がまじっているのも楽しいかもしれないが……。

ライト層が対象だとしてもカンタンすぎるのは惜しい

以上『Rez』は新機軸のゲームとして、充分に楽しめるソフトであるが、欠点もある。

まず、シューティング・ゲームとしてのヌルさである。『Rez』はシューティング・ゲームではないと、制作者が考えていたとしても繰り返しプレイするゲームであることには違いはないので、日頃ゲームをしないユーザー（トランス・クラバー）をターゲットにしているといっても、こんな単純なヌルさでは飽きるのが早すぎる印象を持ってしまうだろう。

そのうえ、ボス戦になると音楽がまったくつまらなくなってしまうのが問題だ。ボスとの闘いに集中させてくれるような親切設計と言ってしまえばそれまでだが、それまでの音楽との落差が激しすぎる。

ワイヤーフレームを使った背景&キャラクターも、ボクなんかの世代には全世界初のCG商業映画『トロン』を彷彿させる演出としてOKだが、電脳世界を表現する手段として、あまりにステレオ・タイプに過ぎるのではないか

ちょっとイジワルで厳しすぎる批評かもしれないが、『Rez』制作者には、これで満足することなく、何度プレイしても飽きることのない、ボス戦はもっとスリリングな音楽で、新しい衝撃的なグラフィック表現を使った『Rez2』を作ってもらいたいのだ。

最後に、こんなに斬新で楽しいゲームが、編集部による売り上げ調査で、現時点では3万本前後しか売れていないのだという。これはショッキングな数字だと思うし、ゲームファンが保守化して冒険をしなくなってしまったからだとしたら、ボクは非常に悲しいコトだと思う。

PROFILE

ハービー吉村（はーびー・よしむら）

前号で予告した原作が完成。ハードボイルドマンガなので、本誌読者のテイストには合わないかもしれないが、キレイな女のコのヌードが満載されている雑誌なので立ち読みでもしてみて下さい。『GOKUH』に載ってます。

関連作品

スペースチャンネル5（ETC）

メーカー：セガ／機種：DC／価格：5,800円／発売日：'99年12月16日

『パラッパラッパー』に対して、よりメロディーラインに近いリズムをボタン操作で表現。バカバカしいストーリーと設定ながら、音楽性には光るモノあり。

ゲーム批評にひとこと　同人ゲームの批評きぼーん。（茨城県　超議長）

ジャック×ダクスター 旧世界の遺産

5

ジャンル：ACG／メーカー：SCE／
機種：PS 2／価格：5,800円／
発売日：2001年12月20日

柿崎俊道　プレイ時間：20時間

マリオ以来続くアクションゲーム史を塗り替えた快作!!

面白さが常に挫折を伴うとは限らない。失敗することが面白くなるゲームの登場だ！

遊び手にプレイスタイルを選択させる試みとは？

『ジャック×ダクスター』（以下、『J×D』）はアクションゲームの最新作というだけではない。僕は『スーパーマリオ』から続くアクションゲームの歴史の正統な後継者と断言したい。

ご存じ『スーパーマリオ』には"ワープ"というシステムがある。1-2のステージを奥まで走ると土管を通したワープゾーンが待つ。ワープを使えば、1-2、4-2、8-1といった具合にひとっ飛びに後半のステージへとたどり着く。初心者や手軽にゴールまでたどり着きたい横着者には便利な仕掛けだ。プレイヤーがプレイスタイルを選べる仕掛けと言い換えてもよい。

昨年末に発売された『スーパーマリオワールド』のリメイク版『スーパーマリオアドバンス2』、ニンテンドウ64の代表的ゲーム『スーパーマリオ64』も見てみよう。一度クリアしたミッションは再チャレンジ可能だったり、またスターの数によって選べるミッションが増えたりと様々なプレイが選べる。『スーパーマリオ』シリーズの歴史はプレイスタイルの選択を、いかにプレイヤーの自由意思に任せているように見せられるか、という挑戦であるともいえるだろう。

さて、いよいよ『J×D』だ。主人公ジャックと相棒のダクスターが織りなすこの冒険ファンタジーは、一見よくあるアクションゲームのように思える。敵を倒し、宝物を見つけ、世界を救う。大まかなゲームストーリーは実にシンプルだ。だが、ゲーム中に登場する"パワーセル"（ピカピカと光るエネルギー体のようなもの）が、ゲーム全体を複雑かつ起伏に富んだものへと一変させた。



パワーセルを目指し山を越え谷を飛ぶボクらのジャック。村人の困りごとを解決するともらえることもある。

『J×D』の目的はパワーセルを集めることにある。この奇妙な発光体は規定数を集めれば、ゲームを先へと進ませてくれる（たとえば、序盤で20個のパワーセルを手に入れれば、ヒロインが「ズーマー（空飛ぶバイクのような乗り物）」を作動させ、次のステージまでの移動を可能にする）。

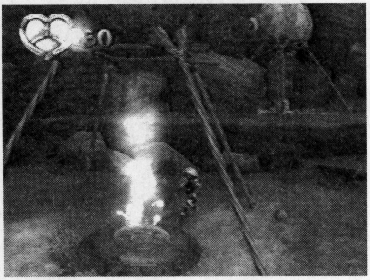
パワーセルは島や村に用意された数々のミッションを解くことで手に入る。ミッションの内訳は様々だ。左スティックを左右に動かすミニゲームから、敵がうよう



81 Point

よいるダンジョン探索まで、幅広い冒険がプレイヤーを待っている。ただ、ミッションを解き入手したパワーセルはすべて等価値だ。難しいミッションを解いたからといって、ずば抜けて高価なパワーセルが手に入るわけではない。ここが重要である。

さらに各ミッションは途中でやめることもできる。挑戦中のミッションが難しすぎると思ったら、即座に放り投げてしまえばいい。そして、もっと簡単だったり、魅力的に見える別の島、別の村のミッションに挑戦すればよい。すべてのステージは3D空間で繋がっているため、ミッション間の移動はそのままキャラクターを走らせるだけで済む。パワーセルは、どのミッションをクリアしても同じ価値のものが手に入るのだから、なにも辛くて難しいミッションにわざわざ挑戦する必要はないのである。



まさに「できることからコツコツと」こなしていく。難易度の異なるミッションはすぐ隣の道にあるのだ。

自ら挑戦することの面白さを知れ!!

たとえば、ここでよく見られるシステムを思い出してみよう。メニュー画面を呼び出し、「ミッションを中止する」を選択しロビーのようなところに戻り、もう一度別のミッションを選ぶシステムだ。このようなシステムでは、失敗する度にゲームを中断させられ、プレイヤーはその度に挫折感を味わってきた。ついでに、昔のような一方通行のゲームも思い出そう。辛くて難しいミッションがどうしてもクリアできないとなったら、全体の進行が止まってしまうようなゲームである。そうなったら、プレイヤーはゲームそのものを放り投げてしまうだろう。どちらのシステムも『J×D』には似つかわしくない。

多くのアクションゲームがミッション選択やゲーム中の分岐をシステムのなかに取り入れてきた。だが、そこには挫折感が必ずおまけで付いてきた。『スーパーマリオ』シリーズも同様だ。『マリオ64』でピーチ姫の城に戻るたびに、ああ、また失敗したかとがっくり来たことを忘れてはいけない。

『J×D』と『スーパーマリオ』の違いは、ここなのだ。失敗してもプレイを寸断せず、挫折感を味あわせず、かつ、難易度調整はプレイヤーに任されている。この仕組みはなにもゲームを簡単にするばかりではない。難しいミッションへの挑戦も容易にする。練習する時間がたっぷりと用意され、失敗をしてもリスクが少ないとあれば、どんなビギナーでも難しいけど試してみるか、という気になる。

『J×D』が今、ACGの歴史を動かす

『J×D』の批評をするのに、『スーパーマリオ』を例にした。この偉大なシリーズを貶めるつもりはまったくない。だが、『J×D』によって、『スーパーマリオ』から続いてきたアクションゲームの歴史が動いたことを伝えないわけにはいかなかった。

これから多くのアクションゲームが、プレイヤーによるプレイスタイルの選択を従来通りの〝自由度〟という言葉に置き換えて売り物にするだろう。ハードのスペックによって、ゲームの映像表現は格段に進歩した。システムだって進歩するべきではなかろうか。まずは『J×D』だ。これから、どんなゲームがどんな〝自由度〟を見せてくれるのか。楽しみに待っていよう。

PROFILE
柿崎俊道（かきざき・しゅんどう）
『バーチャ4』に夢中。一度、カードをなくしてやる気ゼロだったが、今年に入って復活。『○○湯煙り消えた鷹嵐』という名前です。鷹嵐がいれば、まず負けないのに（ウソ）。
http://members.tripod.co.jp/asobe/

関連作品
スーパーマリオブラザーズ（ACG）
メーカー：任天堂／機種：FC／価格：4,900円／発売日：'85年9月13日
アクションゲームの王様。2000年3月にはゲームボーイカラー用にリメイク版も出された。今遊ぶと、いたるところに現在のアクションゲームの面白さの原点があり驚かされる。

ゲーム批評にひとこと　最近ははやのんさんのマンガが面白いッスね。（北海道　清野淳）

トロと休日

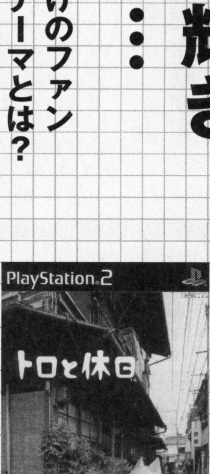
6

ジャンル：ETC／メーカー：SCE／
機種：PS 2／価格：5,800円／
発売日：2001年11月29日

卯月鮎　プレイ時間：30時間

トロがもたらす日常の輝き
トンネルを抜けると……

トロと一緒に小旅行を楽しむ本作。一見可愛いだけのファンディスクにも思えるが、そこに隠れている本当のテーマとは？



74 Point

トロとゆったり過ごす ひなびた港町の休日

いつもの電車に乗り、ルーティンワークを黙々とこなし、家へ戻る平板な日々。そんな生真面目な平日を打ち破る、新しい発見に満ちた日、それが休日だ。

『トロと休日』は文字通り「社会が課している日々のノルマをお休みするゲーム」である。

その内容はシンプルだ。今やSCEの看板キャラクターとなったネコのトロとお話ししながら、海辺の町をそぞろ歩く。それだけ。

トロに単語の意味を教えては、とんちんかんな会話を楽しむのは前作『どこでもいっしょ』（以下『どこいつ』）と同じ。実写で構成された背景にはクリック可能な箇所があり、触ってみてはトロの反応を楽しめる。また、トロと俳句を共作することもできて、言葉遊びの面白さが強化されている。

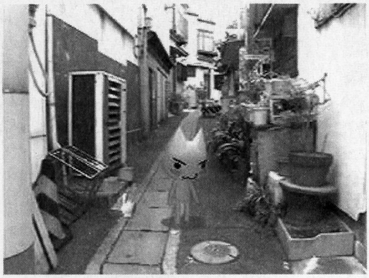
……トロと水入らずでスイートな日々を過ごす、キャラクターの魅力を全面に押し出したファンディスク。確かに本作にはそんな側面もある。だが、断固として『トロと休日』はトロファンの存在に甘えただけのタイトルではない。その本質はもっと別のところにあると思われる。

それは、本作の舞台からも伺える。ファンディスクなら、京都でも北海道でも、何だったらバリでもニューカレドニアでも、風光明媚な観光地をトロと歩けばそれでいいはず。それが三崎という微妙なセレクト。東京・神奈川在住者ならご存じだろうが、三崎は、京浜急行に乗れば一本で、品川から1時間ちょい、900円で行ける三浦半島の南端の町だ。名物料理はマグロの兜焼きで、遊びに行かないこともないけれど、気張った観光地ではない。隣の隣の隣町、くらいの位置づけだろうか。普段使っている通勤電車を逆に乗ればすぐに行ける場所。でも、本当は、半歩ずれた非日常の世界だ。入り組んだ実際の街並みは、歩いてみるとまるでダンジョンのよう。朝、昼、夕方から夜と、刻々と町は変貌を遂げ、単純に散策するだけで、見せる情景の多様さに驚かされる。

さらに、洗濯物干しっぱなし、自転車置きっぱなしの所帯じみた風景が、トロという異生物と歩くことで、くっきりと鮮やかに浮かび上がる。ベランダ、ゴミ箱、水道のメーターにマンホール。画面の中でプレイヤーがクリックできるのは、何もそんなものを……というものばかり。トロに「これってなあに？」と聞かれても、ありふれていて答えに詰まるものが多い。「ベランダってもしかして乗り物の一種？」などと、見過ごしていたごく当たり前のオブジェクトについてプレイヤーに自問自答し直させる。また、少し浮いたど

ぶのフタをガコガコさせたり、ガードレールを楽器のように鳴らしたり、ささいな部分に目ざとく反応するトロを焦点に、異世界が像を結ぶ。

見慣れたはずの日常風景が、少し視点を変えると劇的に新鮮に感じられる。この感覚は、まさしくSFでいうところの「センス・オブ・ワンダー」だ。本作は〝エイリアン〟のトロといっしょに「非日常としての日常」を再確認する、極めて作品性の高いSFなのである。しゃべるネコという架空の存在を現実に放り込むことで、なんてことない日常が輝き始める。体重計も電信柱も働くおじさんも、トロにとっては不思議な魅力を発している。それは僕らも過去に一度は感じたことがある輝きだ。見方を変えれば、街中がそういう魅力にあふれている。そしてそれは、なにも遠い外国の話ではない。日々使う通勤・通学電車が連れていってくれる街なのだ。



ありふれた日常のなんでもないモノに興味を抱くトロ。異世界への入り口は身のまわりにあふれているのだ。

日常という非日常 センスオブワンダー

そして、これはゲームにとってはさりげなくもラディカルな存在だ。現実ではありえない壮大な空間、普通では絶対にできない体験を、仮想世界の中に作り上げるのが、長い間ゲームというメディアの使命だった。だが、本作に込められたメッセージは「そんなことしなくたって、隣町にだって異世界はある」といったようなこと。その心は「ゲームを休んで町に出よう」とでもいおうか、ノルマを課せられ、巧みな難度調整によってドリル式にこつこつと階段を登ることをよしとする、ゲーム全体への否定にも見える。実写の使い方そのものも、肩の力が抜けて、まったくゲームらしくない。風景と架空の生物を並べて不自然に感じさせない、という、ゲームでできることの中でも最大級の「ありえざる風景」をさりげなく現出させてのける。あまり喧伝されていないが、トロの影やガラスへの映り込みなどの処理は、おそらく技術的にはかなりハイレベルな作り込み。リアルな実写の中で、トロは命が吹き込まれたように動く。これによって、ありふれた日常風景がより引き立つことになるのだ。

ただ、せっかくの面白い発想も、本作では少々分かりづらくなってしまっている。トロのファンにもいい顔をして、ゲームとしても面白くしてみようという試みが、結果として中途半端な印象を与えてしまった。トロ好きがファンディスクと思って買えば、舞台が地味で時間の経過も早く、サービスが足りない。ゲームとして見れば、やれることが少なくて攻略要素が薄い。思い切ってSF作品としてのアプローチをもう少し打ち出したほうが、作り手の意図が伝わっただろう。人間になりたいと思っているネコの視点を通して、普通に働いている人々を見ることで、「人間とは何か」に迫る、くらいまでやってしまってもよかったのではないか。そうすることで、トロとの旅を終えるラストがもっと深いものになると思うのだが。

毎日が発見の連続だった子供時代に比べて、大人になればなるほど、アンテナは鈍くなる。町をさまようことはなくなり、食べ物屋も店も、安心な場所しかいかない。そのくせ、世の中について結構知ってしまったと思い込む自分がいる。それを壊すからこそ、「平日」に対しての「休日」なのである。

PROFILE
卯月鮎（うづき・あゆ）
ライター。『スターホース2001』情報。イサオヒートは故大川功氏の持ち馬。未だ現役。初戦はトレジャー、次はマンハッタンカフェに負ける。http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

関連作品
アクアノートの休日（STG）
メーカー：アートディンク／機種：PS／
価格：6,800円／発売日：'95年6月30日
前回ゲームを休んだ日。癒し系という方向性、新ハードの能力をバックにした期待感、脱ゲーム。それだけに、受け手側のリアクションの差異が時代の変遷を感じさせる、のか？

ゲーム批評にひとこと　なんだかいろいろと入れ替わりが多くて大変ですね。（山口県　GIR）

機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX

ゲームソフト批評 **7**

ジャンル：ACG／メーカー：SCE／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2001年12月6日

箭本進一　プレイ時間：60時間（アーケード版含む）

立てよ初心者！ そして一人前のMS乗りとなれ

久々にアーケードに活気をもたらした話題作がPS2へ移植。その洗練された対戦システムには感動さえおぼえる。

上級者が初心者を助け鍛えあげる関係

2001年3月、寒風の吹きすさぶゲームセンターの救世主となったのは『機動戦士ガンダム』でした。『ガンダム』はゲームセンターを「卒業」した層を呼び戻し、ゲーセンに『スト2』以来ともいえる混雑を甦らせました。

そして9月。新バージョン『機動戦士ガンダムDX（以下DX）』が姿を現しました。連邦のみに新MSが追加されたことで、1人プレイにおける連邦プレイヤーが増加。

パワーバランスの変化が囁かれていた時に、満を持して敵軍のMSが使える「鹵獲モード（※）」が公開され、ゲームセンターは熱狂の坩堝となりました。

ガンダム&シャア専用ゲルググ、ギャン&ガンタンクといった夢のコンビが可能になり、『DX』の対戦シーンはヒートアップしました。

これは数年ぶりにみる「隠し要素」とゲーマーとの幸せな邂逅でした（「隠し要素」が隠されていることが当たり前になった昨今、特に対戦ゲームにおいて「隠し要素」「隠しキャラ」の情報をいち早く入手することは対戦台での生き残りと直結しており、これらの情報に絡んだトラブルが多発していたことはわざわざ行を割くまでもないでしょう）。

ゲームセンターが「鹵獲モード」による新しい可能性に沸いた直後に本作『DX』のPS2版が発売され、プレイ人口は大きく増加しました。

本作『DX』は、対戦台にかわる新たなゲーマー同士の関わりを提唱した作品です。

対戦ゲームが、ゲームセンターにおけるゲーマー同士の関係に大きく変化を与えたことは、何よりも本誌読者諸兄が肌身に染みて感じておられると思います。

対戦台の「敗北=即ゲーム終了」というルールにおいて、他のゲーマーは競争相手以外の何者でもありませんでした。しかし本作では「協力」という概念を導入することにより、他のゲーマーを競争相手から仲間へと引き戻す試みがされているといえます。

本作独自の「コスト」システムは、従来接点のなかった腕の差のあるゲーマー同士に接点を作るシステムであり、対戦ゲームのバランス問題への一つの解決です。

本作におけるMSは、決して平等ではありません。最新鋭機は量産型よりも高い性能を誇っています。しかし最新鋭機はコストが高いため、撃墜されたときに軍に与える損害が甚大なものになります。ここにおいて、初心者と上級者、それぞれのゲームへの関わり方が生まれてきます。量産型を使う初心者を上級者の最新鋭機がフォローすることで、無理のない練習が可



86 Point

※：連邦軍、ジオン軍に関係なくすべてのモビルスーツを使用できるモード。

能になるのです。初心者は安い量産型で何度も撃墜されながら操作を覚え、上級者は高い最新鋭機で戦術の極みを目指すことができます。その逆ももちろん可能です。

初心者は上級者にフォローされることでゲームを覚え、上級者は初級者をフォローするという、歯ごたえのある新たな課題を手に入れるのです。そして初級者は上級者となり、次の初級者をフォローするのです。本作をゲームセンターでプレイしたことがある人なら、絶体絶命の危機に援軍に来てくれた上級者にお礼を言った経験をお持ちのことと思います。

激戦地アーケードで戦い抜くために

このように、初級者上級者入り混じってゲームセンターで生き残りをかけた死闘が行われてきたのが『ガンダム』の歴史なわけですが、PS2オンリーのユーザーがこのアーケード版からの叩き上げのMS乗りに対抗するための練習モードが「ミッションモード」であるといえるでしょう。

「ミッションモード」は連邦かジオンのMS隊の隊長となり、一年戦争を転戦してゆくモードです。このモードでは、戦闘で受けた損害がすぐには回復しないのに加え、ガンダムやゲルググといった最新鋭機はなかなか支給されてきません。

連邦ならGM、ジオンならザクといった量産機を使いこなし、いかに効率よく戦ってゆくかが求められます。このモードの面数はなんと3桁。量産機でこの膨大な面数をこなしてゆくうちに、MS戦闘の基本というものが叩き込まれてきます。つまり「ミッションモード」との正しい関わり方は、ミッションモードである程度経験を積み、アーケードモードへ。アーケードモードに疲れた頃にミッションモードへ……と行き来するというものでしょう。こうしてミッションモードとアーケードモードの結果を相互にフィードバックすることで、通信対戦やゲームセンターデビューにおいて、過酷な対戦台で鍛え上げられてきたアーケードゲーマーに対抗する為の実力が身についてくるのです。3桁の面数はMS乗りとしての地力を養うために必要な面数であるといえるのではないでしょうか。



上級者が下級者に場数を踏ませ鍛えるという関係。ただしその差は「階級」として如実にあらわれる。

また、ミッションモードは原作の歴史をなぞっており、随所で原作の名場面と出くわします。特筆すべきは、ビジュアルシーンやムービーなどでゲームの流れを阻害することなくこれを再現している点で、演出が無いことが逆に「原作のキャラと同じ戦場に居るんだ！」というドラマチックさを生み出しています。映画版「3」冒頭のドレン艦隊との戦闘をテーマにした面での、ホワイトベースとの共同作戦にも関わらずガンダムの姿が見えないことにいぶかしみつつ戦っていると、原作通りの台詞と共に戦場にガンダムが突入、ムサイ艦に襲いかかる……というシークエンスには、演出がないが故にドラマチックというこの手法の真髄を感じることができます。実の所、『DX』は1人遊びだけではすべてを味わったことにはなりません。

ゲームセンターや通信対戦で、他のプレイヤーと関わることで初めてそのすべてを味わえるゲームである……といえるでしょう。そこには、カプコンが新たに提唱する「仲間としてのゲーマー」というテーマがあります。

誰も一人では生きられないのです。

PROFILE

箭本進一（やもと・しんいち）

ゲームをする人が増えてきているので、様々な世代の様々な環境のための「面白い」が必要になるのではと考える昨今。従来のスタイルも勿論必要であることは、いうまでもありません。

関連作品

ジオニックフロント 機動戦士ガンダム0079（SLG）

メーカー：バンダイ／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2001年9月6日

ジオン軍サイドから「一年戦争」を描いたリアルタイムSLG。あくまでもアクションゲームではないので、こちらのモビルスーツにはかなりの重量感がある。

ゲーム批評にひとこと

中日を辞めた星野仙一氏に監督を要請した某球団みたいに、本誌も「ファ○通」を辞めた鈴木みそ氏に原稿を依頼してみては？（宮崎県　ぷうかJターボ）

ICO

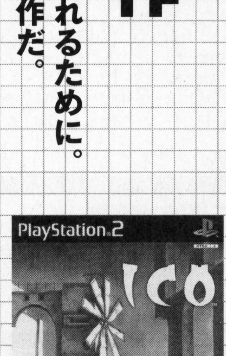
8

ジャンル：AVG／メーカー：SCE／
機種：PS2／価格：5,800円／
発売日：2001年12月6日

米光一成　プレイ時間：18時間

「やって良かった」と自信を持って言える傑作

読者よ今すぐショップに走れ『ICO』をその手に入れるために。欠点をもゲーム性に取り込んだ本作は、まさしく大傑作だ。



76 Point

学ばせるより導くマップに誘いこまれる自分がいる

これだからゲームだけは遊んどかなきゃいけないのよな。ゲームしてない人は人生損してると痛切に思ったね。断言しよう、傑作、大傑作。

説明不足、難易度の高さ、地味な印象、そういった欠点すらすべて味方につけて大傑作になっている。いやはや、ひさしぶりにハマった。大好き。ゲーム好きは買ってください。こういうものが売れる世の中になってほしい。「ゲーム批評」読んでる人は、すべてゲーム好きだろう。ならば、すべての人よゲームショップに走れ。

プレイヤーはちょっと広い空間に放り出された状態からゲームスタート。ここをふらふら移動させた時点で、がっ！　これは傑作かもの予感。

だいたいつまらないゲームはスタート時のマップの作り方がへぼい。だめ。くそ。そういうのに当たると、暗澹とした気分になる。ダメなマップの代表は、ただただ茫洋としているヤツ。けっこうある。最初から迷わせたり、何をしていいのかわからない。あと、なんでこんなに長いこと歩かせるんだよ！　とか、いったりきたりばっかりかよ！　みたいなヤツとか。

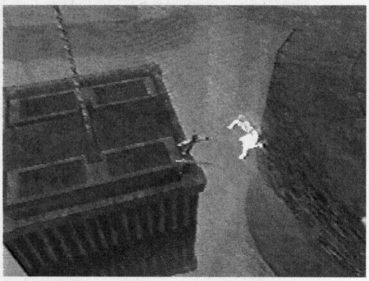
良いマップというのは、プレイヤーをある程度、導いてくれる。狭い空間に囲まれていて、プレイヤーは1つか2つ新しいことを学ばなければ、その空間から出られない。学んだことが、世界を拡げ、プレイヤーの喜びとなる。さらに次のやや広い空間で、また新しいことを学んで、さらなる新しい世界が繰り広げられる。そうやってプレイヤーは自然に操作方法を学んでいく（このあたりに手間をかけたくないクリエーターは、チュートリアルモードなどをプレイヤーに強制させる）。

さらに良いマップの作りというのは、プレイヤーに勉強させていると感じさせない。俺は発見している、そう感じさせる。そうなってくると俄然、おもしろさがアップする。

ゲーム説明の簡略化は発見する喜びへと変わる

『ICO』は、プレイヤーを放り出す。チュートリアルがないのも確信犯だろう。やや広めの空間に放り投げられたキャラクタをあれこれ移動させて、操作を覚えていく。導かれている感じはまったくない。自由だ。この時点で、特殊な操作方法はなく、あれこれ操作をしているとだいたいつかめてくる。気持ちがキャラクタと一体化してくる。ジャンプして上の段に行けることに気づく。実は階段をあがってもいい。あれこれ操作していれば、必ず行き着くポイント

がある。そこにレバーがあって、いやいや、こうやって書いていくときりがない。
　はっと気づくと、空間にはBGMがない。環境音とでも呼べばよいのか。その場所の音がしているだけだ。臨場感、抜群である。こうやってプレイしはじめてものの数分のことを書くだけで、原稿14ページぐらい欲しくなってくる。
　さてこのあと、少年は、少女と出会う。プレイヤーとキャラクタの一体感を損なわぬ程度の必要最低限のデモなどがはさまれる。すぐさま敵となる影があらわれ、少女は連れさらわれようとする。助ける。ぎゅっと手を握る。萌える。
　いわゆる萌えキャラといった画風ではない。目鼻もしっかりと描かれてない感じなんだけど、このシチュエーション。少女の手をしっかり握り、悪の手から逃げ出すために霧深き古城の中を冒険する少年。
　しかも、これが、ただ物語の必要性だけから発生しているのではなく、ゲーム性に深く結びついている。少年は、思わずびっくりするほどの高さから飛び降りたり、壁のわずかなでっぱりにつかまってよじ登ったりが可能。「未来少年コナン」などの宮崎駿作品を連想させる大活躍。一方、少女のほうは、ひどく高いところからは飛び降りることはできないし、幅の広い穴を飛び越すことはできない。運動能力は劣る。少年であるプレイヤーは、飛んだり跳ねたりしながら、少女と一緒に進む方法を見つけなければならない。先に進んで、コンテナを降ろして、そこに少女を乗せて引き上げたり。知恵をつかって冒険、パズル的な欲求も満たす。さらに感動なのは、いきづまって呆然としていると、少女がある場所を指差している。そこへ行って、あれこれやっていると、先に進むキーを発見できる。少年は知恵では劣っている（というか、プレイしている俺か）。
　そういったシチュエーションから自然に発生する相互協力がゲーム性に融合している。画面に登場する2人のキャラクタがいとおしくなる。
　派手な展開や、キャラのアップや、萌えキャラ的な過剰な設定や台詞はない。シンプルなプロットの中に積み重ねられる2人のエピソード、それをプレイヤーが生み出していると錯覚させるほどの自由さ。ゲームだけが持ちえる高度な物語のパワーが存在している。
　説明不足は発見する喜びに変わり、地味だという印象は想像力を飛翔させるための自由さに変わり、難易度の高さは、やりごたえに変わる。いや、そのように変わるよう巧妙に緻密に設計されているのだ。
　Eric Chahiデザインの『アウターワールド』というサイドビューのポリゴンアドベンチャーゲームがあった。そっけない作りなのだが、巧妙に構築されたパズル性と、エピソードの積み重ねで展開していくゲームだ。『ICO』は、このゲームの延長線上にあるタイプだ。しかも、プレイヤーを魅了してやまないシチュエーションとゲームシステムを取り込んで、大傑作になった。
　すさまじく高い場所を綱渡りのようにじわじわと進んでいく恐怖。思い切ってジャンプしたときの気持ち。少女と手を取り合って走るときの胸の高鳴り。
　ゲーム性の高いゲームならではの物語の展開の方法のヒントはこのゲームの中にあると確信する。


言葉が通じない少女もやがては少年を信じるようになり、力いっぱい少年のもとへと、飛ぶ！

PROFILE

米光一成（よねみつ・かずなり）
フリーになったので楽しい仕事ください。http://www.Lv99.comにてこっくりさんTシャツやゲームTシャツ販売中。よろしく。

関連作品

アウター・ワールド（ACG）
メーカー：ビクターエンタテインメント／機種SFC／価格：8,800円／発売日：'92年11月27日
背景、キャラクタなどすべてフルポリゴンで描かれているアクションアドベンチャー。死にまくりのゲームだがパズル的ギミックの作り込みは凄まじい。

ゲーム批評にひとこと　俺、ココイチカツカレーが大好きです!!（北海道　安城明生）

エンパイア・アース

9

ジャンル：SLG／メーカー：カプコン／機種：Win98&Me&2000／価格：8,800円（日本語マニュアル付英語版）／発売日：2001年11月22日

ヤザキ　プレイ時間：60時間

歴史と人をマネジメントする「神々の視座」SLG

先史時代から中世を経てナノテク時代へと50万年を越える旅。文明とは、過酷な戦いによって築かれていくものなのだ。

管理という名の職人芸を極めろ

人生における最大の敵とは何か。それは自分自身の中に生ずる「怠惰」に他ならない。

「好きこそものの上手なれ」という言葉がある。好きなことなればこそ怠け心に流されず努力を続けることができ、ついには道を極められることを指す言葉で、つまり成功を収めたければ、飽きず怠けずコツコツと、日々のシゴトを積み上げていかなければならないというコトである。

ところが、自分の手を動かすのはオ○ニーもイヤ、みたいな怠け者の中にも頭がいいヤツがいて、自らの怠慢を許すと同時に己が目標を達成するには自分以外の人間の手を使えばいいじゃねえか、ということに気がついた。「支配」の始まりである。

有効な支配体制に欠くことができないのは、優秀な管理者だ。管理者というと、仕事は他人にあれこれ指図するだけということで、ずいぶんと楽なように感じられるが、マネージメント能力が高いということは、それだけで、ある種の職人芸のようなものだということに、ある時否応なく気づかされるのである。これが本稿の主題だ。

多数の人間を管理するためには、先の先を読む眼と、並外れたマメさというかなんというか、とにかく怠惰とは正反対の勤勉さが要求されるのである。

『エンパイア・アース』は、名作『エイジ・オブ・エンパイア』のリック・グッドマンによる、最新のリアルタイム戦略シミュレーションゲームだ。

『エイジ・オブ・エンパイア』は、さまざまな文明をチョイスできたのがウリのひとつで、選択できる文明ごとに少しずつ国民性、というか特徴があるのだが、狂信によって至強の精鋭鉄剣戦士軍団が組織できる、みたいな感じに、設定の中にまで妙なスパイスが効いていて、その秀逸なゲームシステム以外の瑣末な部分においても、根性のねじれたプレイヤーを喜ばせたものだった。

本作『エンパイア・アース』においては、歴史上の有力文明が選択できるうえ、100を越える特性の設定によって独自の文明を築くことが可能。歩兵騎馬兵野戦砲、ヘリコ軍艦ニュークボムと、200を超える戦闘ユニットを駆使した大戦争を楽しむことができる。おまけに、反重力やロボット技術が実用化された未来にまで舞台は広がり、Cybersなんていうロボット兵まで出てくる気前の良さ。

広い。そして果てしなく深いゲーム世界。組み合わせを考えただけで、永遠に遊び続けられそうだ。やるぜ、支配をよ。すっかりお膳立ての整った神殿に祭り上げられ



一

た古代神みたいな気分で、プレイを開始した。

だけど怠惰な神には支配さえままならぬ

まずはお手軽（本作にはキャンペーンモードも存在する）に「神のジョブ」を体験するべく、ランダム・マップ（その場で作られた新しい地形でプレイできるモード）でプレイをスタートしたのだが……ままならない。マネージメントと呼ばれる行為全般に言えることなのかもしれないが、とにかくこの神の仕事、繁雑であるうえにままならない。

おおざっぱに言ってこのゲームは、とにかくシチズン（非戦闘員で主に生産活動に従事するユニット）を増やし、食料・石材・鉄・金などの資源を採取、そして可能な限り早く文明を進化させ、そのうえで軍事ユニットを作成、編成して、敵国を滅ぼすというのがそのセオリーとなる。シチズンを生産するためには一定の食料が必要となるので、序盤は野生の植物を摘んできたり動物を狩ったりすることになる。

食料などの補給路を確保することは軍事戦略の要ではあるし、人類が文明の創成期においてこうした経緯を辿ってきたことは間違いなく、ゆえに狩猟採取期の生活と、そこに生じる「不幸なる遭遇戦」が再現されることによる人間の営為のリアルさみたいなものが、このゲーム世界をより深くしているのは間違いないだろう。

が、こうしたのどかな展開というのはある種の悪ハマりをもたらす。生産と文明の発展にエネルギーを注ぐのが楽しくなってしまい、戦闘のことを忘れてしまうのだ。



ゲームに対する視点はまさに「神」の位置にある。だからといって完璧いられるわけではないけれども。

戦闘ユニットで軍団を組織する時にも、同様のハマりがある。自軍の文明の進化についてゆけず、ついつい型落ちの大軍団で出陣した揚げ句に、鉄器なんかで完全武装したやつらに全滅させられてしまうのである。

もちろんここにあげたようなハマり方はプレイヤーの適性によるところのものであり、こうした悪ハマりしないための適正な判断と素早い行動、そして長期的な文明の進化を意識した戦略眼を磨くのが、このゲームに勝利するうえでの本筋なのである。

でもさ。

最初、俺は、本当にドキドキしてたんだよ。50万年間に渡るタイムスパンの中、少しずつ文明を進化させながら世界を、歴史を導いていく、「神々の視座」のシミュレーションに。石を投げることしかできなかった人類が、武器を鍛え、水や空を制し、遠い未来にまで至る戦闘に。

なのにさ。なんで勝てないんだ。未探索のあの暗黒の広野の向こうで、いつの間に敵はあんなに強力なテクノロジーを築いているんだよ。俺の民は虐殺され、神殿は打ち崩され、異教の呪術により大地まで砕かれる。

いや、実はわかってるんだ。足りないのは勤勉な管理姿勢なんだって。生産と軍事の両立。ユニットの増加と平行した技術開発。必要とされるのは総合力だ。一点豪華主義の精鋭ユニットだけで華麗に勝とうなど、怠慢なゲームプレイヤーの願望に過ぎない。このゲームは歴史をマネージメントするゲーム、勤勉な管理者たるゲームなのだから。

ま、愚昧なる指導者として侵略にただ脅えるのも、ある意味コクのある体験だけどね。

PROFILE

ヤザキ（やざき）

本誌の仕事を受注した瞬間に、突如PCの故障に見舞われ、修理などにかかる費用が原稿料を超過。落胆は『トロ休』で、ままならぬ人生への怨念を言霊に変え、トロに叩きつける。恨み節ばかり上手になる今年かな（俳句）

関連作品

Age of Empires（SLG）

メーカー：マイクロソフト／機種：Win／価格：オープン／発売日：'97年12月19日

文明をテーマにしたSLGシリーズの第1作。「石の時代」から「鉄の時代」までの1万年間で部族を帝国にまで成長させていく。また、最大8人とオンライン対戦ができた。

ゲーム批評にひとこと

ハガキ、うまく切れねーよ。切手も要るし。「ゲーム○ボ」みたいにできんかな。（神奈川県　てペテペてペソちゃん）

マジカル バケーション

10

ジャンル：RPG／メーカー：任天堂／機種：GBA／価格：4,800円／発売日：2001年12月７日

米光一成　プレイ時間：38時間

楽しさを全部ぶちこんだゲームはスキですか？

『聖剣伝説』を手がけたスタッフらが作った会社の第一弾ソフト。GBAとは思えないそのグラフィックは期待以上！　だが……。

ややこしくならない程度の要素てんこもりの世界

物語の始まりはこうだ。キャンプに出かけた魔法学校の一行は、浜辺で異界の魔物エニグマに襲われ、離れ離れになる。主人公は仲間を探す冒険に旅立つ。オーソドックスな家庭用ゲームマシンＲＰＧの展開である。全般的な印象も、とてもオーソドックス、正統派。

懐かしい感じすらする。ひとことで言えば、スーパーファミコン時代のスクウェアのＲＰＧのような印象。そんなゲームを、今、ＧＢＡで遊びたい人なら、買って損なしである。

すぐ始められて、どこでもセーブでき、長時間プレイできるので、携帯機に向いている。

クオリティは高い。プレイヤーに不快感を与えることも少ない。安心。気楽に遊べる。無理なく楽しめるような親切さに満ちている。グラフィックスも美しい。細部まで繊細に描かれている。

では、この作品の特徴は何か。

いちばん最初に感じるのは、とにかく要素が多いのだ。

たとえば属性。ＲＰＧには、魔法属性といわれるものがよくでてくる。木・火・土・金・水の５属性とか。このゲームでは、雷・古・火・風・毒・美・刃・音・石・虫・木・獣・水・光・愛・闇の16種類もの属性が登場し、すべてに相性がある。

コレクションするモノもたくさんある。まず精霊。呼び出すことによって魔法の威力をあげることができる。２体なら４倍、３体なら８倍になるので、ボス戦などでは重要な役割を担う。この精霊は、フィールド上に姿を変えて存在するので、見つけ出して精霊と仲良くならなければならない。

精霊の力を封じ込めたシールもある。壁に貼ってあったりするので、見つけて、キャラクターにつけてやると、魔法経験値が少し多くもらえたり、防御がアップしたりする。

マジック・ドールというパーティに加わって共に戦う魔法人形もある。この人形、５つのパーツを組み合わせて霊魂を込めなければならない。組み合わせに相性があったりして、けっこう大変。

もちろん装備アイテムや回復アイテムもある。マップ上ではカエルがぴょんぴょんしていてそれを集めることもできる。まつぼっくりや金貨などもある。

モンスター図鑑、種族図鑑なんてのもあって、コレクション欲を刺激する。

どれもこれも大変！　って感じだが、めんどうな人は必死になってすべてを追求しなくても進められる。親切なバランスになっている。

キャラクターも多い。自分たちのパーティだけで16人。それぞれ



87 Point

のキャラクターの特徴はくっきりと明確、イベントの中で、わかりやすいリアクションをしてくれる。物語にきちんとからんでキャラが立っているというわけではないので、そのあたりは少し残念。

通信プレイも、「レッツアミーゴ」、「レッツたいせん」、「レッツおんせん」と3種類！

とにかく、あらゆる要素がてんこもり。この要素だけは完全に充実していますよといった多さではなく、あらゆるところで、要素数が多い。でも、プレイヤーにそのすべてを強制することもなく、地道に遊ぶ根性さえあればクリアできますよ、という作りになっている。

不思議なのは、どうしてこうも要素が多いのだろうか、ということだ。



キャラクター自体が多いのに、まだまだ探さなきゃならなかったりコレクションするモノもあってもう大変。

素敵なゲームなのに なぜ「増やした」の？

ゲーム全体の作りは親切である。プレイヤーが迷うことないよう、いたるところで次はこうするんだよ、次はこちらに進むんだよと教えてくれる。

その親切さと、要素が多いという特徴は、何か相反するイメージがある。ええと、どういえばよいのか。

先にあげた属性で考えてみると属性の数が多ければ多いほど、プレイヤーに苦労を強いる。3つぐらいならすぐに憶えられる。ぐーはちょきに強くて、ちょきはぱーに強くて、ぱーはぐーに強い。プレイヤーに親切である。

しかし、3つの属性だと、どうしてもゲーム的に平板なものになってしまうと考え、ゲーム性を高めるために、その部分をアレンジしていくなかで、属性が増えたりすることはしかたがない。

だけど、このゲームに関して、属性をこれだけの数に増やして、ゲーム性が高くなっているとは思えない。結局、ぐーちょきぱーを細分化しているだけで、属性の数がゲーム的な必然性から導き出されているとは思えないのだ。

多いことは素敵なことだと キミは言うのだね

どうして、こんな数にしたんだろう。16種類もの属性の関係を憶えるのは、そんなに簡単なことではない。属性の多さは、不親切さにつながると考えてないのだろうか。謎だ。

これがつまらないゲームなら、単に馬鹿なヤツラが作ったのだ、でおしまいにしたいのだが、他の部分がこれだけ親切にできていると、そこに思い至らなかったとは考えづらい。

しかも、ありとあらゆる面で、要素数が多いのだ。これは、何かの必然性があって、こうなっていると考えるしかない。

あっ！　そうなのか。要素が多いこと自体が楽しいと思っているのだ。この無邪気に散乱する要素の多さは、それ自体が楽しいのだ。そう考えると納得いく。いや、たしかに、そういったアプローチもあり、だろう。

世界のいたるところに散らばる要素。属性関係を徐々に身につけていく快楽。じわりとコレクションする楽しさ。この楽しさもあの楽しさもぶちこまれた世界。そういった収集癖的な楽しさは、たしかにある。そのうえで親切な作りになっているので、それらすべてを把握しなくてもクリアできるようになっている。そういったことが世界観の深さにつながると考えるなら、このゲームの世界観は深い。

PROFILE
米光一成（よねみつ・かずなり）
フリーになったので楽しい仕事ください。http://www.Lv99.comにてこっくりさんTシャツやゲームTシャツ販売中。よろしく。

関連作品
聖剣伝説（A・RPG）
メーカー：スクウェア／機種：GB／価格：4,800円／発売日：'91年6月28日
グラフィックや音楽のレベルが高く、いまだに根強いファンを持つ『聖剣』シリーズの第1作。同メーカーの『FF』の世界観をうまく取り入れている。

ゲーム批評にひとこと　そろそろTVゲーム以外のゲームを批評したりしません？（北海道　サクヤ此花）

零 ～zero～

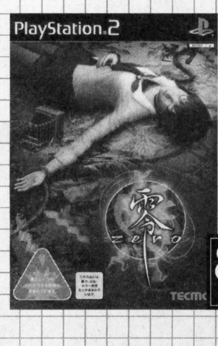
11

ジャンル：AVG／メーカー：テクモ／
機種：PS 2／価格：6,800円／
発売日：2001年12月13日

天野譲二　プレイ時間：32時間50分

情念にまみれた恐怖が奪っていった爽快感

カメラ片手に廃屋へ踏み込んだ少女が感じる不穏な空気 それはきっと行き場所を失った霊たちの気配……。



80 Point

湿っぽくて埃っぽい 純和風3Dホラー

『バイオハザード』の大ヒット後、『アローン・イン・ザ・ダーク』（以下、『AID』）に始まる3Dアクション要素の濃いAVGが一つのジャンルとして定着している。これら『AID』型ゲームはたいていが恐怖を題材としているわけだが、毛色は微妙に違う。一口に恐怖といっても、

①ゴシックもの
②モンスターもの
③コメディもの
④猟奇/サイコもの
⑤日本の怪談もの

といった種類があり（他にも多々あるが、ここでは省略）、それぞれが追求・表現するものは異なる。『AID』型ゲームも、『AID』は①、『バイオハザード』は②、『ブルースティンガー』は③、『サイレントヒル』は④というように、大まかに分類することができる。そして『零～zero～』（以下、『零』）は、⑤に相当する、極めて日本的な幽霊怪談ゲームである。

舞台は古色蒼然とした、豪壮な日本式邸宅である氷室邸。その廃屋では過去に怪しげな儀式が行われていたという伝承があり、それに興味を持った作家の高峰準星が取材に訪れ、消息不明となっていた。『零』の主人公である雛咲深紅は、高峰を追ってやはり氷室邸に姿を消した兄の真冬を追って、様々な霊がうごめく広大な氷室邸を探索することになる……というストーリーだ。

PS2のゲームのグラフィックは色調が淡くなりがちだが、本作ではそれが廃屋の埃っぽい雰囲気にマッチしている。ただ、（途中で邸内が過去の状態へと変化していくという設定はあるものの）導入部の瓦礫化した屋内がすぐにただの空き家のように小綺麗な状態になってしまうのは、廃屋の薄気味悪さが失われてしまって残念だ。

通常の移動画面は画面中のキャラクターの方向と方向キーが同一の客観操作がメイン。キー反応は良く、操作性は良好だ。部屋から別の部屋へ移動する際はロード時間を感じさせない作りになっていて、この点も評価できる。

わ、幽霊だ！ 撮って撮って撮りまくれ!!

ストーリーはお使いメインのほぼ一本道。深紅が邸内を移動し、手がかりやアイテムを拾ったり、ムービーによるイベントが発生したりすると、敵キャラクターである霊が登場する。

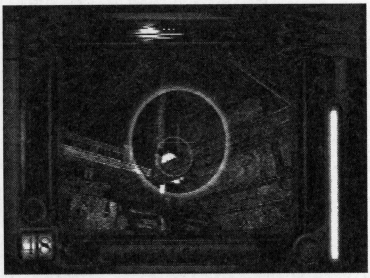
戦闘については、現代の日本を舞台にした作品らしく、深紅は銃刀法違反になるような武器は持っていない。武器は、霊力のあるカメラである。主観視点であるカメラのファインダーを覗き、「キャ

プチャーサークル」内に動き回る霊を捉え、「霊力チャージ」の溜まった瞬間に撮影すると霊にダメージを与えられ、それによって得たポイントでカメラを強化するシステムとなっている。時折プレイヤーを次の目的に誘導する無害な霊が現れるのだが、これも撮影でき、ポイントにすることができる。

これはこれでユニークなシステムだが、『鬼武者』のように霊を日本刀で斬りまくる爽快感はない。自在に姿を消し、空中を自由に動き回る霊を、カメラのキャプチャーサークル内にタイミング良く捉えて撮影しないと、効果的な攻撃はできない。しかも強化すれば多少は改善されるとはいえ、霊力のチャージは時間がかかるので、火縄銃一丁で戦場に放り出されたようなもどかしさを感じた。

ザコキャラでも、敵の攻撃のダメージはかなり大きい。後半に登場する霊は複数が同時に襲いかかってきたり、飛び道具を使ってきたりする。しかも体力回復アイテムが少なめなので、難易度は高く感じられた。他の『AID』型ゲームは、効果の高い武器や敵にあからさまな弱点を用意して救済措置を入れてくれていたのだが……。

また、他の『AID』型ゲームはゾンビやら植物モンスターやら、敵キャラクターに変化を付けてたりしているが、『零』ではデザインや動きに変化はあるものの、すべて霊との対決であり、しばらく進めていると、戦闘が作業的に感じられ、飽きてしまう。前述の難易度の高さもあり、これほど戦闘状態に入るのが嫌でうんざりしてしまう作品も珍しい（撮影した写真をアルバム化してコレクションするという楽しみが提案されてはいるが）。


視点は客観だが、カメラを使えばいつでも主観画面にできるという、グラフィックの作り込みにも感心する

熟成された恐怖感だからこそつらい

ただしこのゲームは、恐怖感の醸成という点では高く評価できる。舞台を日本、しかも古典怪談調の廃屋と霊という設定にしたうえ、主人公の深紅以外は殆ど生者が出てこないというストーリーのため、プレイヤーが感じる孤独感と不安感は相当なものである（展開が単調になるというデメリットはあるが）。

さらに、霊が登場する時はまず画面下のフィラメントがオレンジ色に輝いてさんざん恐怖感を煽るうえ、所々で「階段を上り始めたら、脇の縁の下から少女の霊が這い出て消える」「日本人形が並べられている壇の前を通ると、人形の首が落ちる」といった小技がそこかしこに仕掛けられ、プレイしていて良い意味で嫌な気分になることは請け合いである。サウンドも凝っていて立体感があり、ノイズのような低音で霊が台詞を吐いていたりする。ヘッドホンや5.1chスピーカーで大音量でプレイしたい。

最初に書いた通り、「恐怖」というジャンルには様々な形がある。『零』で表現された、伝統的な日本怪談の肌寒さと情念にまみれた恐怖は完成度が高い。しかしその難易度と単調さから、ゲーム的な爽快感に関しては大きく欠如した作品となってしまった。映画に例えれば、『盲獣』や『ジョニーは戦場へ行った』のような存在だろうか。

良い作品である。しかし心情的にプレイしているのがつらい。そんな作品である。

PROFILE
天野譲二（あまの・じょうじ）
「首が折れた女の霊」「首を吊る女の霊」なんて写真を綴じたアルバムを作成させられて鬱状態（笑）。単行本「電子遊戯鬼畜道」（マイクロデザイン刊）が発売中。詳細はhttp://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/で。

関連作品

スウィートホーム（RPG）
メーカー：カプコン／機種：FC／価格：6,500円／発売日：'89年12月15日
屋敷からの脱出を目指すRPG。一度死んだ仲間は復活せず、生き残った人数によりエンディングが異なる。『バイオ』はもともとこの作品の続編として動きだした企画だった。

ゲーム批評にひとこと
「ニン○ンドードリーム」の読者でもあるので、本郷さんにXboxのことを教えてほしくなかったです。（茨城県　鯨夢究部）

大乱闘 スマッシュブラザーズ DX 12

ジャンル：ACG／メーカー：任天堂／機種：GC／価格：6,800円／発売日：2001年11月21日

池谷勇人　プレイ時間：40時間（うち対戦20時間）

「変わらない」ことに秘められた任天堂の潜在的な願望

ファミコン世代もゲーム初心者もこんにちは。This is 任天堂。「ゲームの面白さとは何か」という難問に果敢に挑んでます！

プレイヤーが共鳴する「永遠」のかけら

任天堂という会社は、常にある一つの「恐怖」によって突き動かされてきた。それは、常に新しい楽しさを創造し続けなければ、ゲームという文化が明日にも消滅してしまうのではないか、という恐怖。山内社長がウワゴトのように繰り返す「ゲームは必需品ではない。面白くなければ、ユーザーはいとも簡単に飽きる」という言葉が、それを端的に表している。

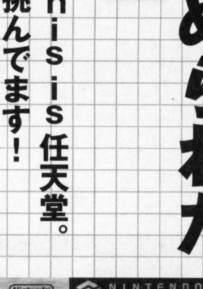
しかし変わらなければ、という恐怖を抱いているがゆえに、任天堂は「変わらない価値」というか、「永続性」「普遍性」のようなものにひどく憧れているように見える。「ゲームは必需品ではない」と繰り返しながら、いつか必需品たりうるゲームを生み出すことを悲願としているのではないか。ゲームが娯楽であるかぎり、それは永遠にカタチにならない「賢者の石」なのかもしれない。しかし、任天堂はそれを追い続けている。

そして、その必死さが、時としてとんでもない化学反応を起こす。たとえば『スーパーマリオブラザーズ』。無論、それ自体は永遠ではないが、あとに続いた作品の多さを考えれば、そのDNAは今なお生き続けている。そして何より、ユーザーの心に「かけら」を残していく。当時のユーザーなら10人中10人が、今でも鮮明に、それぞれの脳裏にマリオの勇姿を描くことができる。

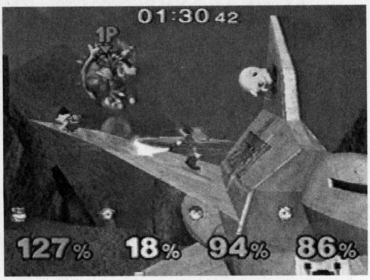
『ゼルダ』や『ポケモン』もそう。ファミコンブームの直撃を受けたかつての子供たち（現オヤジゲーマーとも言う）にも、『ポケモン』に没頭した現役の小中学生にも、何かしら任天堂の「かけら」は息づいている。

マリオ、ピカチュウ、リンク、カービィ……『スマッシュブラザーズ（以下、スマブラ）』を彩るスターたちは、任天堂がこれまでに追い続けてきた「永遠」のかけらである。それらが対戦アクションという骨格のもとに凝り固まって、一つのカタマリを形成したのが『スマブラ』だ。異なる世界観をあちこちから拾い集めたわけだから、見てくれはどうしようもなく無節操で、不格好である。しかし見る角度によっては、プレイヤー自身の中に眠る「かけら」と共鳴し、強烈に輝く瞬間がある。

あるプレイヤーにとって、その瞬間とは、コインをばらまきながらジャンプパンチをぶちかますマリオかもしれないし、下突きを繰り出すリンクの姿かもしれない。映像だけでなく、スーパーキノコを取った時の「音」、ヨッシーが敵を飲み込む「感触」など、ふとしたきっかけで、自分自身すら忘れていた記憶が喚起される。そんな瞬間が、プレイヤーの数だけ無数



90 Point



思い出のキャラクターたちがそのままの姿で活躍する。それはボクたちと任天堂の永遠のかけらだ。

に存在する。『スマブラ』の不思議な魅力は、そんなところにある。

GCのキラータイトルとしては少し弱いけど

『DX』では、その瞬間をさらに増やすことに進化の重点が置かれている。新キャラクター、新ステージ、新アイテム、新モードなどなど、数え切れない追加要素の数々は、もちろん戦略面での拡大ももたらしているが、同時に任天堂ファンのツボを容赦なく突っつく。新キャラクターの「Mr.ゲーム&ウォッチ」はもはや反則に近いし、アイスクライマーのステージ「アイシクルマウンテン」など、原作への愛がひしひしと伝わってくる出来映えだ。新モード「アドベンチャー」では、「キノコ王国」「惑星ゼーベスからの脱出」といった懐かしのシチュエーションが目の前に再現される。『マッハライダー』や『バルーンファイト』のBGMがこっそり収録されていたりするのも、確信犯的である。

目を惹いたのはフィギュア収集の要素。各フィギュアはその緻密なモデリングも見事だが、添えられた説明文がじつにマニアックで、知らず知らずのうちに「『バルーンファイト』の主人公には名前がない」なんて無駄な知識がどんどん増えていく。そこには過去から現在に至るまでの任天堂の歴史が詰まっており、低年齢層にとっては「任天堂ってこんな会社です」という自己紹介になるし、ファミコン世代には優しく「おかえりなさい」とほほえんでくれる。もちろん「一人で遊ぶには物足りない」という前作の不満を解消する役割も担っているのだが。

不満がないわけではない。まばゆいばかりの映像美、溢れんばかりの追加要素……これらのファクターは、任天堂がことさらに非難しつづけてきた「量的拡大」の範囲を出ていない。結果、その骨格部分はN64版と比べ、ほとんど変わり映えがしないものとなっている。穿った見方をすれば、圧倒的なまでの「量的拡大」も、あまりに「まんま」な手触りを覆い隠すかのような、任天堂らしからぬ過剰なレトリック（修辞）にさえ映る。

独創的な作品が軒並み苦戦を強いられている昨今、変わらない「安心」が、本作品をキラータイトルたらしめたのは事実だろう。しかし、「新しい遊びを創造する」と声高に唱えてきたGCのキラータイトルにしては、『DX』は少々物足りない印象だ。

とはいえ、GCの根底に流れる思想はN64のそれを色濃く受け継いでおり、任天堂がGCで語りたいことの多くは、すでにN64が語っていたのではないか。だとしたら「進化がない」なんて批判は野暮である。今はとりあえず、かつて「ゲーム&ウォッチ」や『アイスクライマー』にどっぷりとハマった記憶をわざわざ掘り返し、もはや自分がオヤジゲーマーに片足を突っ込んでいることをしっかり再確認させてくれた本作品に、素直な敬意を表しておこう。

任天堂という会社は、時代の趨勢の中を全力で駆け抜けてきた。しかし、『スマブラ』の中だけは、まるで時が止まったかのように、昔のままの姿を保ち続けるキャラクターたちがいる。『スマブラ』においては、変わらないことこそが美しい。だから『スマブラ』は、ある意味では任天堂らしくない作品と言える。しかし一方では、「永遠」に憧れる任天堂の願望が詰まっているようにも見えるのだ。

PROFILE

池谷勇人（いけや・はやと）

ゲーム業界紙編集者。『DX』発売以降、隣人を集めて土曜夜から日曜朝にかけて行われる「スマ祭」はもはや恒例に。フィギュア「バルーンファイトの主人公」と、アイスクライマーのジャンプ音が個人的なツボ。

関連作品

ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ（ACG）

メーカー：任天堂／機種：N64／
価格：5,800円／発売日：'99年1月21日

累計約150万本を販売した、ドタバタ対戦アクションの金字塔。初心者から上級者まで、勝っても負けても一緒になって笑いあえるあたり、職人芸である。

ゲーム批評にひとこと　すっかりゲームもプレイしなくなりました。（大阪府　かどまじんDK）

ジャンル：RPG／メーカー：角川書店・ESP／
機種：PS 2／価格：6,800円／
発売日：2001年11月29日

山本隆史　プレイ時間：30時間

究極のキャラゲーだからこそ萌えるか否か意見がわかれる

桝田省治氏の新作は、戦闘場面の難易度設定が絶妙。そのおかげで制作意図とは異なる楽しみ方もできる作品となった。

67 Point

物語パートをこなし戦闘シーンで遊ぶ

痛快娯楽RPGと銘打たれた本作は、企画者桝田省治氏自ら「究極のキャラゲーを目指した」と述べられている。全8章で構成され、戦闘は各章終盤に1～2回行われるだけだ。ランダム戦闘や経験値稼ぎに煩わされることなく、純粋にキャラクターが織り成す物語を楽しませようという意図である。従って戦闘時の条件はどのプレイヤーも同じとなり、装備選びと作戦のみによって勝敗が決する。能力的には敵が主人公達を上回るので、相手の行動を予想して打ち消す「相殺」や「迎撃」をうまく使用する必要がある。そのためには相克関係を持つ武器や魔法の相性や、行動を行う時間を把握・調整する必要があるが、チュートリアルも丁寧で、途中で難易度変更をすることができるので完全に詰まることはない。標準ではRPG慣れしたプレイヤーでも何度か全滅するほど難しく、それだけに青写真通りにことが進められた時の快感は大きい。最近のRPGはぬるくていかん、とお嘆きの貴兄は挑戦する価値ありだ。



キャラゲーとして見ると、ヒロインの個性を受け入れられるか否かで、作品の評価が一発で決まってしまう。

では肝心のキャラゲーとしてはどうなのか。桜瀬琥姫デザインのキャラは2Dの立ち絵、3Dモデルとも丁寧に作られていて、声優陣も豪華かつ上手い。ストーリーは王道路線ながら伏線や謎もきっちりと消化されていて楽しめる。しかし、キャラクターに入れこめるかといえば、微妙な所だ。ヒロインである姫は完璧すぎて隙がなく、近代ギャルゲーにありがちな女の子の弱みにつけこんでいくという展開が期待できず、サブキャラに目をむけるといわゆるお姉様キャラは実は女装のほんとにさぶキャラで、あとは口の悪い虎娘（声は大谷育江＝メルル）がいるだけだ。12人の妹を用意しろとまでは言わないが、もうちょっと選択肢があってもいいんじゃないかと声を大にして叫びたい。萌えゲー要素を期待して買った野郎プレイヤーは姫様という一球がストライクゾーンでなければ商品価値がアウトになってしまうので注意したい。一話ごとに名もない町人や衛兵の台詞をすべて変えるこだわりの前に、そちらを何とかして欲しかった。

PROFILE

山本隆史（やまもと・たかし）

可愛い殿方達が振り回され続ける本作は、女性ゲーマーの受けが意外にも良いらしい。よく見ると説明書の隅にも自分の娘に向けたゲームだとの桝田氏のコメントが……。ぎゃふん。できればパッケージにも記載して欲しかった。

関連作品

花と太陽と雨と（AVG）

メーカー：ビクターインタラクティブソフトウエア／機種：PS 2／価格：6,800円／発売日：2001年5月8日

広大なマップを無意味に歩かされる、ストライクゾーンが狭いが合えば深くはまれるなど共通点あり。

ゲーム批評にひとこと　今回は少しゼイタク（？）して「ガンダム切手」貼っときます。（愛知県　スカタン1号）

BUSIN -Wizardry Alternative-

ゲーム批評 14

ジャンル：RPG／メーカー：ATLUS／機種：PS2／価格：7,800円／発売日：2001年11月15日

如月七葉　プレイ時間：82時間

伝統のブランドを冠した新作はいったいどこを目指すのか

世界的なRPGの草分けシリーズを日本が誇るメーカーが調理。これが自ら問いかけた「最近のゲームってどうよ?」の答だ。

80 Point

『Wizardry』21世紀MIX

根強いファンを持つRPGの礎『ウィザードリィ（以下、Wiz）』の魅力を、最新機種で再構築しようという本作。しかしAternative（代替）とある通り、懐かしさで売ろうという単なるリメイクではない。『Wiz』が持つ戦闘、探索シミュレータとしての楽しさ以外にも、迫力あるグラフィックや、徐々に秘密が明らかになる物語など気合の入った新作である。中でもメインとなる戦闘では、パーティの結束を表す信頼度というパラメータがあり、アレイドと呼ばれる集団技で戦略に幅を出すことに成功している。元祖同様、場合によってはキャラクターが完全に消滅（ロスト）するシビアさも、戦闘に緊迫感を生んでいる。

日本製家庭用ゲームの物差しで言えば、初期『Wiz』のバランスはマゾッ気溢れる部類になる。本作では壁の中へテレポート→柱男（女）となり全滅、などということは起こらず、チュートリアルイベントやアイテム・呪文の説明も完備している。オリジナルの完コピではなく、現代でも美味しく味わえる要素以外は快適さを優先しようという意図だろう。しかし、オートマッピングが不完全、魔法合成の演出や強力なボス前の会話などがスキップできないなどつらい点も多い。そして一番の問題は、敵シンボルがダンジョン画面で見えるのだが、道が狭いフロアが多く選択の余地がないことだ。1ターンで終了させても読み込み時間を含め30秒はかかるので、何度も通るB1Fで雑魚に連続で襲われるとストレスが溜まる。凄い勢いでパーティに駆け寄ってきたモンスターが戦闘開始直後に逃げ出すのは、プレイヤーのやる気を削ぎ、ダンジョンの平和を守るダイレクトアタックなのだろうか。戦闘や探索が面白さの基本になっているのだから、何度も繰り返す部分の快適さは追求して欲しかった。ストーリーも含めた重い雰囲気や、パーティの成長や戦術の工夫でかつての強敵を葬った時の満足感など、『BUSIN』という作品の魅力は充分に存在するので、第1作目に囚われて先へ進めなかった『Wiz』を追うことのなきよう、大幅に進歩した続編を期待したい。



寺田克也氏原画のキャラクター、モンスターはリアル調ながらバタ臭くなく、本作に硬派な雰囲気を与えている。

PROFILE

如月七葉（きさらず・ななは）

権利元にお金を払って『Wizardry』を名乗る本作よりも、元祖『Wiz』に似たゲームは沢山あります。今作は払って正解だったと思いますが、今後原作と1％も関係ないのに©が付く某人気シリーズみたいになったりして……。

関連作品

Wizardry COLLECTION（RPG）

メーカー：ローカス／機種：WinWin／価格：8,980円／発売日：2001年2月22日

第1作「狂王の試練場」から第7作「クルセイダーズ・オブ・ダークサヴァント」の日本語版コンプリートコレクション。専用のPC-988エミュ上で動作させるというアイデア仕様。

ゲーム批評にひとこと　編集部の人たちとTVゲームについて話をしたいな。（東京都　萩本安則）

どうぶつの森＋ 15

ジャンル：ETC／メーカー：任天堂／
機種：GC／価格：6,800円／
発売日：2001年12月14日

多根清史　プレイ時間：50時間

常にそこにあることが重要な「家族ウェア」

N64での発売からわずか8ヶ月で早くも移植版が登場。果たしてこんなに早くリリースする意味はあるのか。

92 Point

今だからこそGCへの移植が必要とされた

本作のように、オリジナルのN64版を懐かしむ間も置かずに移植されることは珍しい。それは異なるハードへの移植が、たいていは異なる陣営への移籍と等しく、〝ほとぼりをさます〟期間を取る必要があるという政治的な事情によっている。N64→GCならそうした遠慮がなく、すばやくリリースされるのに不思議はない。しかし、それではN64版がいまだに堅調に売れ続けているのに、あえてその勢いにブレーキをかけるGC版を出していいのか、と違った疑問が湧いてくる。任天堂以外のメーカーなら、旧ハードの在庫を片づけてくれるソフトの寿命を縮めたりはしないはずだ。

その答えは「家族」という言葉に集約されると思う。『どうぶつの森』はのんきな雰囲気にもかかわらず、勝ち負けを排除していない。家を大きくし、多くのアイテムをそろえるには、他の（最大）3人よりもバイトに精を出し、地面を掘り返し、落とし物を先に回収しないといけない。一番乗りが抜け駆けしたあとは、文字通りペンペン草さえ残らないありさまだ。それでも、たぬきち商店はそのおかげでコンビニになり、デパートへと成長し、村は発展していくから、腹立たしさもまぎれてしまう。そして実際の家族の間柄も、オヤツを先に食べたの食べないのと、ささやかなやり取りの積み重ねで深まっていくものだ。一方、ゲームでは部屋のビジュアル的な豪華さに差が付くだけで、本当にお腹がすくわけではない。「あいつは困った奴なんだ」と楽しげにいえるギリギリの線で踏みとどまった「家族ウェア」こそ、『どうぶつの森』の正体だった。

だから、その面白さの根源は、ソフトやハード本体よりも、それの置かれた場所にある。家族、ないしクラブや友達といった人間関係の中心こそが本体、といってもいい。よって、『スマブラDX』が終わったあとに、わざわざ引っ張り出されるものではなく、〝そこに〟常にいなければいけない。ソフトが挿さるスロットは、（擬似）家族たちの「居場所」の中にこそある。GCがN64の代わりにそこを占めたなら、移植もまた必然だったのだ。



ポジションは常に家族の中心。GC版になってどこが『＋（プラス）』されているかはさして重要ではない。

PROFILE

多根清史（たね・きよし）
'67年生まれ。先日「クソゲー大忘年会」のイベントに来てくださった皆さん、ありがとうございました。いかなるトークをも超えた高橋名人のあり余るインパクト、実感しましたよ！　あらゆる意味で空前絶後。

関連作品

どうぶつの森（ETC）
メーカー：任天堂／機種：N64／価格：5,800円／
発売日：2001年4月14日
プレイヤーが独自のスタイルで生活を送る「箱庭AVG」ともいうべき作品。業界内外に衝撃をもたらした“ファミコンエミュ”は、GC版へもしっかりと引き継がれている。

ゲーム批評にひとこと　小学生の頃、映画『ターミネーター』などの影響で暴走行為を起こし、警察に補導されそうになったことがあります。（大阪府　ふな）

モンスターゲート 16

ジャンル：ETC／メーカー：コナミ／
機種：AC／稼動年：2001年

卯月鮎 プレイ回数：メダル5000円分以上

メダルゲーマー最大のシレン!? ダンジョンの奥に広がる新境地

運任せというイメージが強いメダルコーナーに現れた カード記憶式ダンジョンRPGが打ち出す2つの新機軸とは？

一

代替ギャンブルではない 新しいアプローチ

競馬、スロット、ポーカーが未だ主流のメダルゲーム。だが、最近では『ファンキューブ』『WHAT IF?』など、じっくり遊べる思考系のゲームも人気が出てきた。その流れの中で登場したのが、この『モンスターゲート』。内容は、空腹度がないだけで、あとはまるきり※『シレン』や『トルネコ』と同じ。ダンジョンに入るためにはメダルBETが必要で、最終フロアの宝物を取ると一定の枚数のメダルがもらえる。キャラクターの状態などは磁気カードに保存でき、ひとつのダンジョンをクリアするたびに、行ける場所が増えていく。難度の高いダンジョンは使うメダルも多いが、リターンも大きいという仕組みだ。

ゲームオーバーになると、アイテムカードばかりか賭けたメダルまで失うため、緊張感は家庭用の数倍。魔法や体力回復のカードを使うにもメダルが必要なので、収支を考えれば、クレジットを費やして粘るよりも、死んでやりなおしたほうが得ということもままある。費用対効果を計算し、一行動の効率をぎりぎりまで絞り込む。そんなストイックなプレイスタイルが要求される。武器育成がメインになる以前の『不思議のダンジョン』の楽しさが蘇ってきた。

このような継続的に遊べる思考系ゲームというだけでも画期的だが、本作にはもうひとつ新たな切り口がある。それはプレイヤー同士の対戦モードだ。こちらは他人の城ダンジョンを攻略して自分の領土を広げる国盗りゲーム。自分の城を持っていると、他プレイヤーが攻め込んで失敗したときに、相手が消費したメダルの一部をもらえる。もちろん、プレイヤーが不在の間も自動的にダンジョンは継続され、攻め落とされるまでの収入は次に再開したときに精算される。中断ではなく、ゲームと常につながっている感じ。これはまた遊びにいく動機になる。ギャンブルの代替物というイメージが強かったメダルゲームだが、このアイディアをうまく応用できれば、RPG・SLG・競馬など、また違う形のタイトルが出る余地がある。もしかしたらメダルゲームの転換点になるかもしれない作品だ。



※「あとはまるきり『シレン』や『トルネコ』と同じ」という表現に対しコナミ広報より、「共感しがたい記事には協力できません」との返答があり、画面写真をお借りできませんでした（編集部）。

PROFILE
卯月鮎（うづき・あゆ）
ライター。なんだか筐体がかなり高いらしく、全然行きつけの店に入る気配を見せない。いちいち遠くの店に行って長時間プレイするのもなんだし、困ったもんである。http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

関連作品
不思議のダンジョン　トルネコの大冒険（RPG）
メーカー：チュンソフト／機種：SFC／
価格：9,600円／発売日：'93年9月19日
見た目もルールもほぼ同じ。自動生成ダンジョンで、やるたびに形は変わる。こちらが一歩動くと敵も一歩動く。知っているとは思うが念のため。

ゲーム批評にひとこと　ライターさん方を前面に押し出した記事構成もオモシロイかな？　と。（愛知県　8本足）

大悪司

17

ジャンル：SLG／メーカー：ALICESOFT／
機種：Win95＆98＆Me＆2000＆XP／
価格：8,500円／発売日：2001年11月30日

多根清史　プレイ時間：80時間

何から何まで逆を行く異端だからこその魅力

自社製品のユーザーを知り尽くしているからこその自信。これはカドがとれてしまったゲーム業界に渇をいれる作品だ。

一

あえて18禁ゲームで戦略シミュレーション

『大悪司』の最も単純な説明は、多くのユニット（部下）を指揮し、領土拡大（オオサカ統一）を目指す「地域制圧型シミュレーション」となる。戦略ゲームのファンならば『信長の野望』シリーズを想像してもらえば間違いない。「支倉」や「宗麟」といったキャラクターの名前からも、元ネタがうかがわれるだろう。莫大で個性の強烈なユニットたちも、奥深い攻略性も、オリジナルに匹敵する。

しかし「殺って、犯って、ヤリまくれ!!」というキャッチ通り、本作は紛れもなく18禁ゲーム全開なのだ。他のメーカーなら、このエロ＋戦略SLGの組み合わせは採用しにくい。一作ごとに違ったシステムにすると、開発コストが回収できなくなるし、管理も面倒だ。テキスト選択＋CG表示のみに切り詰めてさえ、ソフト発売直後に修正パッチが配布されている現状では、複雑なシステムなんてぜいたくは敵だ！　ではないか。



部下や地域に目を配りつつ支配地域を拡大していくシステムは、シミュレーションの名に恥じない

そんなわけで、『大悪司』はシステム簡略化の流れに逆らい、しかも「癒し」や「なごみ」などの精神系ムーブメントにも揺るがず、ましてバカゲーになびくでもなく、一から十まで異端なのだ。が、アリスソフトのゲームは常に、一貫してその路線だった。本作と同じ年に発売された『夜が来る！』でも、数十時間を要求するヤリ込み仕様と「ごほうびCG」がごく希にしか出ないストイックさで、他社のエロゲーなど眼中になし、とばかりに超然と振る舞っていた。

そして『大悪司』にも通底した同社の落ち着きの理由は、「お客の顔が見えている」ことに求められる。まず強固なファンクラブによる安定した通販があるため、ストライクゾーンが明確だ。だから、〝重要なもの〟にリソースを注ぎ込める。これは近年、家庭用ゲームメーカーにも重くのしかかっている、開発コストの肥大化に対する一つの回答である。総花的なサービスの過剰は、何が求められているか不明だから、とりあえず欠点を潰しておく、といった守りの姿勢に他ならない。本作は、角が取れてすっかり丸くなったゲーム市場に、切っ先鋭いナイフを突き立てた感のある作品なのだ。

PROFILE

多根清史（たね・きよし）
ゲーム雑誌『CONTINUE』編集デスク。今年はいよいよ新ハードも出そろい、本格的な激戦が始まりそうで楽しみ。どの陣営も体力の豊富なハードベンダーばかりなので、息の長いマラソンになると思いますが。

関連作品

信長の野望（SLG）
メーカー：光栄／機種：FC／価格：9,800円／発売日：'88年3月18日
ファミコン初期の戦略SLGで、他にMSX2版、PC98版などがある。プレイヤーは大名の1人となり、内政面を強化しつつ他国に攻め、全国統一を目指す。

ゲーム批評にひとこと　一時期のスランプからは脱したかという感じですが……（埼玉県　J・BOY）

夜明けのマリコ　18

ジャンル：ETC／メーカー：SCE／機種：PS 2／価格：7,980円（パフォーマンスパック）／発売日：2001年12月6日

松田剛　プレイ時間：10時間

テレるの絶対禁止！己のプライドが問われるバカゲー

プレイ中は誰かそばにいて欲しい。でも聞いてもらいたくはない。自分を捨てられるかどうかが鍵となるうれしハズカシ役者物語。

62 Point

アフレコの練習になるわけもないけれど

なにが〝夜明け〟なのかは知らないけど、マイクデバイスを使ったカラオケ風お芝居ゲームというのは画期的だと思う。なにせドラマの主人公になりきってセリフを収録していこうというのだから、かなり画期的なバカゲーだ。
　ちなみにマイクなしで遊べないこともなくて、タイミングを合わせてコマンド入力する、音ゲーでよく見る操作で進行できる。ただしこのゲームで音ゲーアクションを楽しもうとするのはナンセンス。意義があるとすれば、元の声優の模範演技を確認できる程度のものだろう。やはり声出してナンボのゲームなので、コントローラープレイについてはここまで。
　では、本編のマイクプレイはどうか。お芝居ゲームというくらいだから豊かな演技力が要求されるのかというと、実際はそうでもない。表示されたセリフに合わせて喋った声が、トーン、ボリューム、タイミングの3つの角度から判定されるのだが、高得点の基準は模範演技にどれだけ近づけるかということになってくる。人間の言葉を認識できるほど賢いシステムを期待するのは酷で、セリフとまったく違う言葉を喋っても判定要素の基準さえクリアすれば高得点になってしまう。おそらくカラオケボックスにある採点マシンで、歌唱力抜群の人が不可解な点数に終わることと同じようなものだろう。間違っても声優志望の人が、アフレコシミュレーターとして扱っちゃいけません。



映画予告編風に編集されたムービーを見るには、恥も外聞も捨てねばならない。特に叫ぶ時とか。

　こうなると用途はおのずと限られてきて、パーティーアイテム以外に考えられない。登場キャラクターの性別割り合いから見てもユーザーに女性を望む向きが強く、いわゆるゲーマーがターゲットでないのは明らかだ。ま、パーティとはいっても罰ゲーム的に使う方がしっくりくるけど。
　筆者はこの原稿のために一人プレイを繰り返したが、何度やっても恥ずかしさの殻を破ることはできなかった。吹っ切れないままに演じた作品のリプレイ（映画の予告編程度に編集される）は見るに堪えなく、その感情のやり場がないのは非常に辛い。一人で遊ぶにはあまりに危険なソフトである。

PROFILE

松田剛（まつだ・つよし）
'74年生まれ。ライター。昨年末、出版界の年末進行の恐ろしさを知りました。結局年内に大掃除をすることもなく、部屋は散らかり放題。そんな中で一人『夜明けのマリコ』をやってたのも、いい思い出になる？

関連作品

スーパーマイクチャン（ACG）
メーカー：PCCWジャパン／機種：PS 2／価格：5,800円／発売日：2001年4月26日
「Laマーズ砲」「掘りムシャ」など計15種類のミニゲームを専用マイクで攻略するアクション。こちらはタイミング、音程、肺活量の3つが判定の基準となっておりマス。

ひっぱリンダ　19

ジャンル：ACG／メーカー：角川書店／
機種：PS 2／価格：5,800円／
発売日：2001年12月6日

RD　プレイ時間：6時間

大ざっぱな距離感が虚無感へと変わるとき

何度も挑戦したくなるのがトレジャー作品のシステム。その作風を大きく変えた本作は、ユーザーをひっぱりこめるの？

62 Point

3Dゲーム特有の問題を解決しようとしなかった？

アクションゲームとは、プレイヤーが何かアクションをして楽しむゲームである。何かというのは何でもいいが、できれば今までになかったもので、わかりやすい動作がいい。そう考えると、『ひっぱリンダ』の「ひっぱる」という動作は理想的だ。モノをぐにぐにとひっぱり、ぐにょーんと伸ばし、バシッと手を離す。なかなか面白そうだし、実際触って楽しい。

しかし、モノをひっぱる前には、当然モノをつまむ必要がある。果たして3D空間の中で、思ったようにモノをつまめるのか？

3D空間でゲームを構築する際、一つの問題が生じる。それは「距離感」だ。モニタが平面である限り、プレイヤーは空間の奥行きを直感的に把握できず、ある程度の訓練をつまないと自由に動くこともできないのだ。このギャップを埋めるために、プレイヤーの攻撃を微妙にホーミングさせたり、敵を中心にしてカメラを動かしたり、操作系を整理したりと、様々な工夫が考えられてきた。

では、『ひっぱリンダ』はその問題にどう挑んだか？

……残念ながら、挑んでさえいないようだ。右スティックでマフラー（つまむ手）の位置を決め、R1ボタンで伸ばす。それだけだ。一応、プレイヤーを敵の方向に向ける「ロックオン」はあるが、自分の手がどこまで伸びているかがわかりづらいため、あまり役立っていない。すべてをプレイヤーの技量にゆだねてしまったのだ。



だいたいの感覚でマフラーを伸ばすと敵に当たるので、すぐクリアできる。もっと歯ごたえが欲しかった……。

となると、『ひっぱリンダ』はかなり難しいゲームのように思えるが、そういうことはない。なぜなら、適当に手を伸ばしていれば敵に勝ててしまうからだ。

もどかしさを感じつつも、適当にプレイしてたらすぐにクリアできちゃったので、あとはもうやる気がしない……これは本当にトレジャーのゲームなのだろうか？　難しいけど、基礎の部分がよく練られているので、つい何度も挑戦してしまう。そんなゲームを輩出し続けてきたトレジャーが、正反対のゲームを作ってしまうとは。偉そうだが、ここにはっきりと書いておこう。お前らの力はそんなもんじゃないはずだっ!!

PROFILE

RD（あーるでぃー）
このゲームのポイントは、12人の妹……じゃなくて姉を救うところにあるのかも、などとどうでもいいことを考えがちなフリーライター。年始に仕事が重なりまくり、未だに『斑鳩』をプレイできていないらしい。

関連作品

罪と罰　～地球の継承者～（A・STG）
メーカー：任天堂／機種：N64／価格：5,800円／
発売日：2000年11月21日
『ひっぱリンダ』と同じトレジャーの作品。3Dスティックと十字キーで照準とキャラクターを同時に操作させるアクションシューティング。その操作は困難を極める……が、そこが楽しい。

ZANAC× ZANAC

20

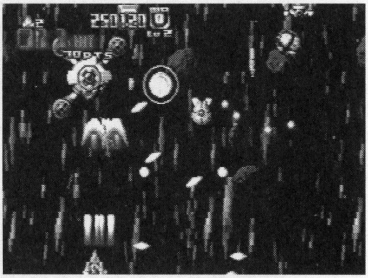
ジャンル：STG／メーカー：コンパイル／
機種：PS／価格：4,980円／
発売日：2001年11月29日

米光一成　プレイ時間：9時間

「懐しいから面白い」でなにが悪いんだ！

かつてない緊張感！　期待と不安が交錯する批評！『ザナック』に大きな影響を受けた筆者がいま語りはじめた……。

60 Point



「NEO」でも高速スクロールは採用されており、BGMと相まって当時の興奮を思い起こさせる。

なぜ、いま、あえて……という疑問が残るけど

'86年、『ザナック』が登場したとき、いちユーザーとして熱狂し、遊びまくり、ファミコンディスクの片面にこれだけのものが詰め込まれていることに驚き、そのゲーム性の高さに感動し、なんだかんだあって、その後、結局、『ザナック』を制作したコンパイルに入社してしまうのだから、ぼくの人生に大きく影響を与えたソフトなので、その『ザナック』が蘇ると聞いては、やはり過大な期待を抱かずにはいられない（同時に不安も）。

『ZANAC×ZANAC』は、『ザナック』の集大成といった趣のソフトで、'86年の「ザナックDISC VERSION」や、ヨーロッパ版の「ROM VERSION」、さらに「SPECIAL VERSION」に加えて、「ZANAC NEO」が収められている。

などと冷静を装って解説しようとしているが、いやはや、今やっても面白い面白い、『ザナック』は面白いよ、その面白さの中に、懐かしい！　といった感情が大きな部分を占めているのも否定しないが、やはり懐かしいという感情だって充分エンターテインメントになりえるのだ、それを面白いといって何が悪い。「ZANAC NEO」も、いかにも「ザナック」を今風にすればこうなるだろうといった感触で、『ザナック』の素晴らしいところがきちんと受け継がれている。多量の弾幕を打ち消していく爽快感や、無敵時間の有効活用のスリルや、プレイスタイルの幅の広さは、「NEO」でも健在だ。

ポピュラリティという意味では、シューティングはしんどい位置に迷い込んでしまったジャンルだと思う。そのシューティングゲームを、今あえて出す勇気は嬉しい。だけど、そこでぼくはやはり尋ねたくなってしまう。「どうして、今、あえてシューティングゲームなのか？」もその疑問の答に本作はなりえているのか？

『ザナック』に熱中してくれて今でも好きでいてくれる人に向けて作ったのだ、というならOKだ。それが原点に戻るという意味なら、OKだ。だけど、そうじゃないと思う。コンパイルは、もっと突き抜けたものを作るパワーがあると思う（というか、願う）。

PROFILE

米光一成（よねみつ・かずなり）
フリーになったので楽しい仕事ください。http://www.Lv99.comにてこっくりさんTシャツやゲームTシャツ販売中。よろしく。

関連作品

ザナック（STG）
メーカー：ポニーキャニオン／機種：F（DISK）／価格：6,800円／発売日：'86年11月28日
プレイヤーのレベルに応じて敵の強さも調整されるシステムを備えた傑作STG。高速スクロールや豊富なパワーアップアイテムが人気を呼んだ。

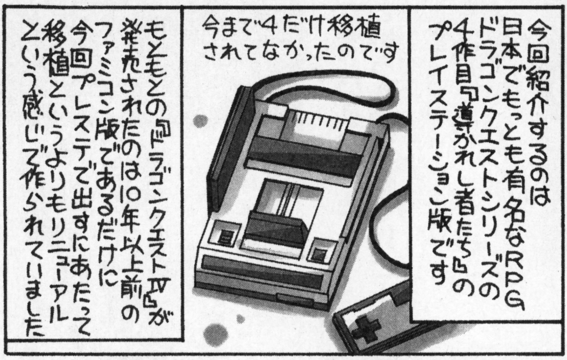
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

絵で見るゲームソフト批評

ジャンル：RPG／メーカー：エニックス／機種：PS／価格：6,800円／発売日：2001年11月22日

脳みそホエホエ　プレイ時間：40時間

10年ぶりに帰ってきた『IV』。移植作でありながら総出荷数100万本を上回るそのパワーには脱帽！毎度おなじみマンガによるソフト批評です！







脳みそホエホエ（のうみそ・ほえほえ）：最近『ICO』に大ハマリなイラストレーター。気がつけば冬休みは終わってましたが今年もよろしくお願いします。

産業としてのゲーム業界の未来を考える

ゲーム業界多国籍分業論パートⅡ

中国での分業化を考える

経済が世界規模で冷え込む中WTO加盟、北京オリンピックを商機として、いまだに躍進している中国で、ゲーム作りの未知なる可能性を垣間見た！

特別寄稿

Written by 中村彰憲

中国での国際分業を考察する

中国での国際分業化を考えた際、主に二つの方法が考えられる。一つは外部市場に依存する場合、つまり中国のソフトハウスに委託開発を依頼する場合と、内部市場を自ら形成する場合、つまり子会社を設立する場合である。ここではこの二つの方法に関する懸案事項を考察した上で、中国での分業に関する可能性について言及したい。

かゆいところに手が届く品質を管理する能力

現在の中国は、かなりの改善がみられるものの顧客満足度を向上するための努力がいまだに乏しい。その状況はコンビニといった一般消費者と常に接触するような接客業でも、顧客の前でも平気で同僚と談笑していることから、テレビ等の媒体で、広告スポットを何の予告もなしに唐突に入れてくるなど、様々なところに反映されている。このような環境で育ったひとたちが如何にプログラム能力やアーティスティックな感性に恵まれているとはいえ、きめの細かいサービスの求められるゲーム作りをゼロから始めるのは至難の技のように思われる。特にゲームの「面白さ」に対してシビアな日本人向けのゲーム作りは更に困難なものとなるであろう。

ゲームニクスに対する理解の欠如

更に懸案事項として挙げられる事は、デジタルクリエイター的な仕事をここ数年になってやり始めたということだ。日本のゲーム会社は業界黎明期のデータ容量の制限が熾烈を極めた8ビット（一部は4ビット）時代からゲーム開発を進めているため、最小のデータで最大の情報を遊び手に伝えるというノウハウを培っている。フリーライターの大槻氏やダイスのサイトウ氏の提唱するゲームニクス（※1）に対する知識を体で覚えているクリエイターが圧倒的に多いということだ。つまり、インターフェイスとSEのバランス、SEを出すタイミングなどを熟知しているのだ。だが、中国は現在のデータ容量に対し制限がない状況でゲーム作りをはじめた。

多くの中国系クリエイターは情報をビジュアル面で伝えることを強調してしまう傾向にある。SEのかもしだす面白さ、SEとインターフェイスとのバランスより生まれる遊び易さを理解していないのだ。これが、日本のゲームを熟知している中国人クリエイターが言うところの「華僑系のゲームはシナリオ面、音楽、画像などは高レベルだが、ゲームとしての根本的な面白さが分かっていない所（会社）が多い」につながっているように思われる。

ゲーム会社の中国における内部化とそれに関わる諸問題

このような状況下では、日本で馴れ合い的に行われている『すべてをまかせて後で調整的な下請型のゲーム分業、委託開発はかなり厳しいと見込んだほうがいいだろう。そうなると中国側とのプロジェクト分業を考えたとき、方法論として挙げられるのは、多国籍企業論（※2）で言われる内部労働市場の形成、つまり子会社を中国に設立し、本社の人材との交流を通じて現地クリエイターを育てていくという方法となる。そこで、これからは、一般的な日本の製造業及び業務用ソフト開発業者が挙げている問題を参考し、ゲーム会社が中国に開発子会社を設立した際の懸案事項を考慮したい。

①報告・連絡・相談が出来ない

マニュアルよりは人間論つまり人と

（※1）：ゲームノロジーは、十字キー、Aボタン実行Bボタンキャンセルと SEとの絶妙なバランスを基礎としたユーザーインターフェイズに対する諸技術のことを指す。

人との間で仕事が成り立つという日本の社会で要と言われる報・連・相をこまめにやる習慣が中国社会には存在しない。従ってこれを前提とした重要事項、懸案事項の指示、伝達は成り立たないと考えたほうが良いだろう。

②面子の存在

日本のように人前で殴りつけてでも、重要なことを分からせることが愛情の証といった業務上の行動はムラ社会といった、組織的集団主義（非血族でも家族的雰囲気をかもし出せる団体主義）を社会的背景に持つ日本でしか成り立たない教育方法である。

日本では有望なひとほど厳しくあるものだが、そのようなことをされた中国人クリエイターはすぐいなくなってしまうであろうと思われる。

③エリート主義

中国でゲームクリエイターになる人は、ほとんどが大卒の人間だ。その傾向は昨今の日本でも窺えるが、大学への就学人口が未だに10％未満のことを考えると、エリート意識を持った人間しかクリエイターになっていないということが言える。

中国でのエリート意識はイコール自分の意志を持つということも意味しており、言われたことを素直に聞くことは非エリートの行動パターンであるという考え方が浸透している。そのため指示を出すためにはその論理的な妥当性と方針的一貫性が求められ、それなしでは業務は進まない。しっかりした説明なしに指示をしても「やります」とは言うがそれは表面上なことだけで納期が近づいたときになって確認すると実際はやっていないという状況が多々あるためこの辺については細心の注意が必要である。

④資本至上主義

中国人のゲーム作りに対する強い関心はITバブルと共に始まった。そのため、ゲーム作りを職人的な産業というよりはIT産業の一部としてみなしているクリエイターが多い。また、これは給与面でも反映されている。たとえば、香港系ゲーム企業で働いているひとたちの給与は一般人の数倍の所得を得ており（月、手取りにして初任給で2000元から3000元程度）中国の物価レベルでは非常に豊かな生活ができるようになっている。この状況は日本とは事情がまったく違うといえるのではないだろうか？ また、文化大革命などで辛酸をなめた中国人では資本至上主義が浸透している。したがって金で簡単にひとが動く。やっと育ってきたのに次の日は何の予告もなしにいなくなるというケースがあるので、この辺の注意はかなりした方がいいだろう。ある業務用ソフト企業では就業時間にある中国人エンジニアが自分の履歴書を欧米系ライバル企業へ電送していたという事例もあり、同様なことがゲーム会社で起こることは充分考えられる。イントラネット管理にも細心の注意を払う必要があるようだ。

中国子会社設立に関しての一考察

前述のような行動面での問題はこの他にも多々あり、中国で人を使う場合は日本での新人教育以上に徹底的にゼロからを前提に教え込む必要があるようだ。特にすでに社会経験を積んだことがあるひとを採用する場合、中国での社会人としての特殊性を「常識」として体得済のひとが多いため、再教育するのは非常に難しい。既に進出ずみのゲーム会社からヘッドハンティングするような行為も資本至上主義の加速化を進めてしまうため、結果的に自分で自分の首を締めることとなる。中国での子会社設立の際は、社会経験が少ない、新卒者、または大学就学中にバイトとして雇い、時間をかけて、必要であれば日本での研修も考慮に入れながら、各人員を自分の色に染めていく必要があると思われる。

国際的連携によるゲーム作りの更なる可能性

総体的に言うとゲーム産業における他国での内部市場の形成は困難を極めるのは明らかである。だが、ゲーム作りが、クリエイティブな面と製造業的なモノ作り、ヒト作りの両面を兼ね備えているため、事業の国際分業化を達成すれば、日本の製造業と同様、国際競争力を維持、向上するのが可能なことも明らかだ。ゲーム産業における開発費の高騰は確実に損益分岐点のみならず現場のクリエイティビティにも影響を与えており、かつて多くのひとを魅了した可能性にも限界が見え始めてきている。そういった意味でゲーム業界が産業レベルで、ハリウッド並の巨大産業となるか、日本アニメ業界のような低迷という辛酸をなめるかは、まさにこの分業如何によるといっても過言ではないだろう。今後のゲーム産業の更なる躍進を心から期待したい。

中村　彰憲（なかむら・あきのり）：名古屋大学大学院国際開発研究科後期課程2年。ブリガムヤング大学大学院経営学部及び国際地域学部卒。研究課題は『中国日系企業』ご意見はs1nakamuraa@m.gsid.nagoya-u.ac.jpまで

（※2）：多国籍企業の内部市場化についての定義・特質については東洋経済刊吉原英樹、林吉郎、安室憲一共著『日本企業のグローバル経営』を参照

アジアのゲームソフトメーカに迫る　ニーハオ！　香港電脳遊戯工房!!

中華圏のサプライズヒット！『愛神餐館　CUPID　BISTRO!!』の開発会社 火狗工房 を単独インタビュー!!

現在作成中の新プロジェクトを大公開!!

DRAGONWAR1（ドラゴンウォー・ワン）：英語の何でも屋。翻訳、通訳、講師と全般的にこなす。中国WTO加盟を機に中国語も覚えはじめるが広東語が主流の香港ではまったく使えず辛酸をなめる。

『熱狗工房』を訪問！

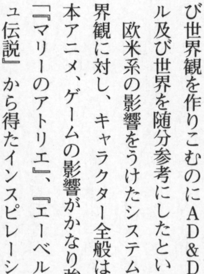
恋愛シミュレーション&レストラン経営ゲーム『愛神餐館　CUPID BISTRO!!』(以下『ビストロ』※1)が、中華圏のみならず、日本の中国系ゲームマニアの間で話題になっている。開発元である、香港系ゲームソフトハウス『火狗工房』を訪問した。

『火狗工房』は、プロデューサー兼シナリオライターのガブリエル・パンと、通称「DOG」(これが社名の由来につながっている)のアートディレクター、ジャック・ワンの2人によって設立された、総員16名の小さなソフトハウスだ。元来は同人誌系コミックの作成出版からスタートしたのだが、'99年、アニメ、ゲーム部門を設立、現在はゲーム部門がこの会社の柱になっている。『ビストロ』は中華圏で、意外なヒットを記録した。海賊版が氾濫していることを考慮すると、実売数はその倍が見込まれ、かなりの健闘と言える。すでに人気のあった、レストラン経営シミュレーションに、恋愛シミュレーションとファンタジーRPG要素をミックスしたのが成功の要因と、ガブリエルは分析する。学生時代から、テーブルRPGゲーム『AD&D』ファナティック(※2)だった同氏ならではの発想だったのだろう。事実、『ビストロ』のバトルシステム(※3)及び世界観を作りこむのにAD&Dルール及び世界を随分参考にしたという。

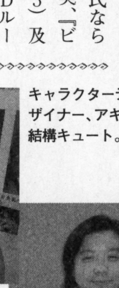
欧米系の影響をうけたシステム、世界観に対し、キャラクター全般は、日本アニメ、ゲームの影響がかなり強い。「『マリーのアトリエ』、『エーベルージュ伝説』から得たインスピレーションはかなり強い」とキャラクター全般を担当したアキ・リーは言う。しかし、最近は、日本アニメ、キャラクター系ゲームにもかなり限界を感じているようだ。最近発売された、ゲーム、アニメについて聞いてみると、「質は高いが新鮮味がない」とのこと。現在は、'70年代のアニメ、漫画等からインスピレーションを得ているという。

目下、取組中のプロジェクトは、『愛神餐館外伝』(以下『外伝』)とのこと。『ビストロ』が経営・恋愛シミュレーションだったのに対し、『外伝』は本格的なRPGになるようだ。タイムトラベルの要素やマルチ・エンディングと言ったシナリオ的にも複雑なものに挑戦すると同時に、背景を全て3Dポリゴンにするといった、技術的にもより高度なテクニックにも取り組んでいる。また、『ビストロ』の続編は前作の経営・恋愛シミュレーションとして作っていくということで既存のファン層に対してのフォローにも余念がない。

今まで、火狗工房は中国圏を対象に作品づくりを続けてきたが、そんな彼らにも更なるチャンスが訪れた。サクセス社が、X-box用ゲームとして『ビストロ』の日本へのポーティングを決定したのだ。しかし、日本市場でも受け入れられるクオリティーにするために、かなりの変更が課せられているようだ。特にサウンドはSEを含めすべて日本で入れ直しが行われているという。それに加え200点以上の新たなグラフィックも追加されるようだ。日本での発売は今年の春ということだが、その時『ビストロ』がどんなゲームに変身しているのか、PC版をプレイ済みの筆者にとっては非常に楽しみなところである。



キャラクターデザイナー、アキ。結構キュート。



プロデューサー、ガブリエル。ゲーム業界に入ったきっかけは『クロノ・トリガー』。

（※1）『ビストロ』：日本ではX－boxで３月７日に発売予定。（※２）FANATIC:マニアック、フリークの同義語。（※３）『ビストロ』のバトルシステム：『ビストロ』の世界は魔法によって料理をつくるのが常識になっている。そのため、あらたな料理を調理できるようになるには、モンスターと戦って、経験値を得なければならない。

ゲーム業界人の切ない生き様がよくわかる！　下請け制作会社一筋の著者が贈る　連載第5回！

悲しく楽しいゲーム業界裏事情



第5回　業界人の休み方

Written by 橋本和明

ゲーム業界。現場でゲームを作っている人たちが人並みの生活を送ろうと思うと、ゲーム作りに集中できず、アイデアが出なかったりして、いいものが作れない。また、プロジェクトが失敗すれば、仕事の処理をするハメになる。問題を起こした奴が処理できればいいのだが、できるならば元々失敗なんてする訳がなく、大概は他の人がケツを拭く。タイトなスケジュールでゲームが作られている中でそんな細かいトラブルを繰り返していると、時間はなくなり、しまいには寝る時間や家への往復時間も削ることになる。でも、そんな業界人も、1プロジェクトが上がれば休みが待っている。あれ？　休むって、どんなこと？　忘れてしまった人たちが取る奇行はどんなものだろう。

CASE 1　家に帰って後悔する…

『ぼく夏』なんてゲームもあったが作っている人たちっていえばいつが休みかすらわからず夜に行動し昼は爆睡しがち。だけならまだしも日付感覚まで失っていて年末年始なのをすっかり忘れ、ひさびさの帰宅だっていうのにお金を引き出せなくなって飲まず食わずの年越し。さらに電気やガスが止まってて、寒いわ暗いわ。布団は異臭を放っているし、でも臭いに耐えないと寒くて凍えるし、会社にいりゃ良かったと後悔しつつ年越しをし、正月番組に出ている人たちの何が面白いのか、時代に取り残された浦島太郎は理解できず、外へ…。初詣ではなく、会社へ向かうために。

CASE 2　体調を壊す

仕事をしていると、太陽が昇ったら会社に行く、なんていう感覚は次第に薄れていき、食べたい時に食べ、寝たい時に寝て、ノった時に仕事をする、なんていうのが常識のように身についてしまう。日付の感覚が無いのはある意味幸せで、休みともなるとどうやら朝は起きて、夜は寝なければいけないし、12時間も寝るのはダメ人間だということを知る。どうにか世間に合わせて朝寝て夜起きる生活を捨てようとするが、太陽が昇っている間は眠くて何もする気が起きない。ダルダルに食事する気力もなく、ぷちゅぷちゅとゲームをやっていると、いつしか知恵熱が本格的な熱に転じ、また日ごろの不摂生のツケも休みに清算するハメになる。軽い熱かと思ったら、入院するハメとなり、さらに休みは延長。病院にいっちまったら退屈な毎日に苦しめられる。ああ、仕事したい…と。

CASE 3　人生を見直してしまう

久々の休み、と、またやることがなくて放心状態になっている自分に気づく。遊べば変わるかと、かろうじて残っていた友達に連絡するも、結婚しただとか、仕事が忙しい、などという名目で連絡がつかない。そりゃ休んでいるのが平日なんだから当たり前なんだが、やっと会えたかと思うと、本人は至極当たり前に仕事をしていたのに、同情されてしまったりして、そんな会社辞めてしまえ、という話になる。さらに本人が乗せられやすいと、転職を考える。しかし開発の仕事なんて甘やかされているので、堪え性の無い人間が出来上がっている。当然定時に朝起きして、上司とダメな部下の間にはさまれ続ける我慢をできる訳がない。常識なんていうのも欠落してて、気づいたときには永遠の休みと貧乏生活が目の前に広がっている。そしてしかたなく業界へと帰っていく。

「一般世界」は業界と大きく異なる場所。うっかり立ち入ってはいけないのだ。一般世界に戻れば、一般世界の生活を強いられ、一般的、という尺にあわせていかなければいけない。もし戻ることができたら、振り返って残っているのはムダに過ごしてしまった時間に対しての、後悔だけだ。

橋本和明（はしもと・かずあき）：小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとして様々な雑誌で活躍中。

今回のゲームでなぜか『レッツゴー！　しゅんちゃん』を思い出した第12話

エロの星の名の下に

はみ出しチャンピオン

南敏久

第12話『逸脱』の巻

ジャンル：陵辱調教AGV／メーカー：Soleil／機種：Win95＆98＆Me＆2000／価格：8,800円／発売日：2001年11月22日

しかしあれですなぁ、この本が出てる頃世間的には豆まいたりビッグサイトでエロフィギュア買いに走ったりしてる最中だと思うんですが、まぁ'02年初、ということで皆さま明けましておめでとうございます。まーそれにしましても気が付けば、今月のヴァレンタイン・デーの次の日には南サンも20代最後の誕生日を迎えることになりました。よくまぁここまでナンとかカンとか生きのびてこれたなぁと感慨に耽りながらこの日は一人ひっそりと祝杯（自家製の果実酒）をあげるわけですがさすがにそれだけでは卓上というか人生的に寂しいものがあるので素敵なプレゼントや何かおいしいものなど送って戴けると大変ありがたい！いやマジで。ということでそろそろゲームの紹介に移りたいと思います。

で、今回の『逸脱』なんですが女子寮の屋根裏に潜んでいる主人公が何も知らずにホケホケ暮らしている4人の女のコの弱み握ってはそれをネタにエロ行為を強要するというよく聞く話なんですがこの主人公というのが以前交通事故に遭ってブレインの一部がライダーブレイクしちゃったガイキチさんでして、異常なまでの性欲と非常に幅の広い変態的シ好を持っております。あのワタクシ苦手なモノからさっさと口にしてお楽しみはあとにとっておくタチなんで今回も4人の中で一番どーでもいい和服美人月湖ちゃんの攻略から始めたのですがこれが何とうんこぶりぶりざえもんどころかうんこモグモグGOMBOまで疾走するダントツに濃ゆいスカトロシナリオだったので他のコスプレ・精飲・苦痛の3件がイマイチ薄味なモノに感じられちゃって失敗しました。何事にも順序ってモンが大事だね。

さてこのゲームにはもう一つ目的がありまして、こんな主人公にもバレリーナを目指す可愛い妹がいるのですがそんな彼女の夢を叶えるべく毎週仕送りをすることができます。こんなガイキチが一体どうやって収入を？　とお思いの方も多いでしょうがこの町内はどうもこの手の変態が多いらしく、妙な地下出版を行ってましてそこに例の黄金プレイ中の写真などを投稿すると最低３０００円～最高30万円もの賞金がもらえます。コレを仕送りに充てるわけですが、毎週送れるだけ送れば妹はベルギーに留学、世界にはばたくバレリーナとなりビタ一文送らなければ主人公と同じようなガイキチに陵辱されて手篭めになる、という非常にザックリした判定で、スカトロシナリオで見せたあの描写の細やかさをもうちっとコチラにも反映させてみてはどうかと思ったのですが……まあ別にイイですわ。



可愛い妹から届く手紙には、さりげなく金で困っていることばかり書いてあるからアンちゃん無茶しちゃうんです。

南敏久（みなみ・としひさ）……先日町田の映画館にゴジラを観に行ったら暗くて（夜のシーンなど何が映ってるか判らんぐらい）かなり損した気分になった1973年生まれの特殊造形業＆怪獣博士。まだ28歳。年明けは特に仕事が入ってないので文章モノを書き貯めとこうと思ってます。メールなどはerohoshi@hotmail.comまで。

E.C.M Electronic. Composed. Music. Vol.4

GMトピックス

GM着メロってどうよ？

質の高い着メロを提供してきたコナミ、ナムコなどに続き、遂にセガも着メロのダウンロードサービスを開始した。現在はiモード専用、月額300円で10曲が利用可能だ。

Jフォンやその他PHSなどの機種を使うゲーマーにもセガGMの着メロを求める声は多い。ぜひともサービスの拡大を求む。

GMO次々と復刻決定！

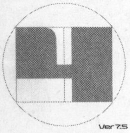
『マリオ』や『ゼルダ』など任天堂初期タイトルのGMが多く収録された「ファミコンミュージック」がついに復刻される。

タイトーなどの廃盤アルバムも順次復刻に向けて準備が進められている模様。当時買えなかったアルバムを今こそ手中に！

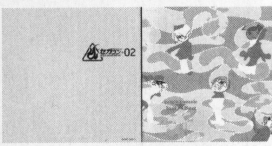
なんで出てなかったの？

サントラ化が待ち望まれていた『ドライビングエモーションTYPE－S』と『ブシドーブレード』2作品のGMがインディーズで発売される。現在通販サイトを準備中とのこと。期待して待て！





ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック
SCDC-OO122　2,310円
電脳戦機バーチャロン　フォース　オフィシャルサウンドデータ　[Ver 7.5]
MJCG-80086　2,940円



セガコン Vol.2　SVWC-7095～7　3,500円
pop'n music★Inst Best
KMCA-132～133　3,059円

ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック（サイトロン）

国内のレトロGMファンだけでなく、海外のチップチューンマニアからも復刻を熱望された1枚。

リマスタリングされ、当時盤よりもクリアな音源状態で制作された本作は、テープが伸びるまで聴いた者にとって永久保存版だ。

初めてCD化される「当時のB面」はGMOを支えた国本佳宏氏や、多彩な活動を行う上野耕路氏など充実したアレンジャー陣による圧巻の内容。その前衛的とも言える楽曲は今でも色褪せない。

当時のプレイヤーによるマニアックなゲーム解説も素晴らしく、単なる復刻・廉価版ではないという明確な意欲を感じる、価値あるアルバムだ。

pop'n music★Inst Best（コナミミュージックエンタテインメント）

『ビーマニ』シリーズを代表する名曲「クイックマスター」のロングバージョンを含む、インスト曲のみで構成された待望の作品。ディスク2の「カラオケ」も面白い試みで評価できる。

余談ながら当コーナータイトル「ECM」のネーミング元となった曲も収録。ぜひご一聴を。

セガコン Vol.2（SMEビジュアルワークス）

前号で「Vol.1」を軽く紹介したが、その続編にあたる本作はサターンとDCの時代を代表する音源の集大成となっている。

筆者は特に光吉猛修氏の爽快な歌声をまとまった形で聴けることがうれしい限りだが、『セガガガ』のサントラを買い逃した方々にもオススメしておきたい。

ボーナストラックは予想できていたものの、つい涙を誘われるのは筆者だけだろうか？

電脳戦機バーチャロン　フォース　オフィシャルサウンドデータ［Ver 7.5］（マーベラスエンターテイメント）

最新の「基板音源」で表現された「電脳世界」は、確実に前作『オラタン』を超えた。初代『バーチャロン』のリミックスを含む「音的サービス」満載な点も嬉しい。

しかし、各曲の使用場面が明記されていない点は残念だ。特に業務用作品の場合、アルバムで解説を行う意味合いは家庭用作品よりも重い。改善を望む次第だ。

名作GMレビュー

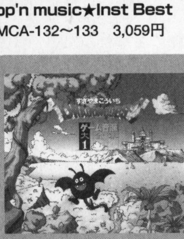
【すぎやまこういち　ドラゴンクエスト ゲーム音源大全集1】

毎度毎度このコーナーでは廃盤ばかりを紹介していたが、今回は自信を持って新作を「名盤」として紹介しよう。

本作はファミコンで発表された『ドラクエ初代～Ⅳ』のオリジナル音源（アポロン社版カセットテープ音源の復刻）がCD2枚に渡って収録され、「新アレンジ版」と受け取ることもできる「携帯着メロ集」も用意された、合計3枚組の豪華な内容となっている。

「RPG音楽のスタンダード」と言っても良い本作は、歌謡曲から交響曲まで幅広くこなし、自身が大のゲーム好きと公言する、すぎやまこういち氏の力量があってこそ完成した名曲と言えよう。

少ない音数に凝縮された世界。そこには『ドラクエ』のルーツが存在する。初代からのコアなファンも、『Ⅴ』以降しか知らないという方も、心ゆくまで堪能してみてはいかがだろうか。



2001年12月5日発売／
SMEビジュアルワークス／
SVWC-7101～3／3,059円

G-trance（ジー・トランス／罰帝）：すぎやまこういち氏の作品では『アンジェラス』や『バックギャモン』も忘れられない名曲ですね。前号で予告した「秋葉原同人音楽ショップでGB自主録音発見」の話は、スミマセンが誌面の都合でまた次回ということに……。



子供の頃思ってた。
21世紀の人はゴムの服着て
宇宙空港でエイリアンに混じり
火星行きの宇宙船を待つのだ、と。
しかし実際はまだ宙を浮く車さえ
一般化してない体たらくだったりして。
それ以前に景気が悪いとか嘆いてみたり
テロに対抗して空爆なんかしたりして。
あのな、今どき空爆なんか流行らない。
今最新の流行は踊りで勝負よ！　コレだね。
ゴムミニスカの女子アナが活躍する世界まで
4世紀とか待たんと駄目っぽそうで憂鬱ですが
『スペチャン』を立ち上げればその世界はある。
ポリゴンを操りながら「可愛いぜっ！」とか
思ったのはこのソフトが初めてかもしれませぬ。
造型的にどうかと思う部分はあるが、そこを
「セリフ」「動き」の演出でたまらんもんに。
ツボをギュンギュン、激しく刺激されます。
2次元コンプレックスって言葉がありますが
ポリゴンキャラに萌えるのは一体どうなのか。
「3次元コンプレックス」だとワケわからんモロ。

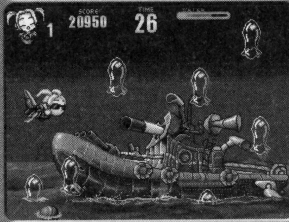
斉藤智晴（さいとう・ともはる）： 夜行性イラストレーター。参加作品に『カルドセプト』『美食戦隊薔薇野郎』他多数。
参加してない作品に『ゼルダの伝説』『テトリス』他多数。http://www.ocv.ne.jp/~la-saito/

スペースチャンネル5　ジャンル：ETC／メーカー：セガ／機種：DC／価格：5,800円／発売日：1999年12月16日

生首女神様が、今度は空を飛んでしまいますよ!!

Korea's Game Trend 韓国ゲーム電文

第四回　トマックザシューティング



モガジが飛ぶ、愛が飛ぶ、トマックシューティングだ!!

ハーイ～韓国のテリョンです。大人気かどうかよくわからないこの“韓国ゲーム電文”、2002年にもクビにならず連載させていただくことになりました。いやあ～めでたしめでたし～。

拙者の近況を勝手に言わしていただくと、『DQⅣ』は5章の最後でいささか停滞気味。日本でも少しは有名になったという『ラグナロクOnline』ではあきんとやってますけど、これもまた暫定的中止状態。いつまでも仕上がらない3号戦車にゾイド、GBAにはカビがはえてしもうたし…。なんか中途半端なゲーム＆ホビーライフの連続ですね。わあ～さむぅ～

開発社のSeed 9さんにタダをこねてやっと持ってきたトマックシューティング開発版、さっそくゲームを始めてみました。画面を見た瞬間、私の体を満すこの懐かしさ。こ、この馴染んだ感覚は…?! そうだ！　故郷の味！　……じゃなくてPS以来にめったに見られなくなった2Dドット絵ではないか!!　うむ～ここのスタッフたち、若いのにドットの良さをよく知っていますね。

なにはともあれ、われらが女神はこりもせず、植木鉢に入られた生首(モガジ)の格好で飛んでゆきます。ボタンふたつがそれぞれ違うショットに対応して、ひとつはノマルショット、もうひとつはちょっと威力のある弾ですね。直線に飛んでいっては8方向に拡散されるショットがあれば、すごい噴射ガスを残しつつ敵を貫通するミサイルもあります。さすがは女神!!　かわいそうなザコどもを狂ったように射殺しながらも明るく微笑んでいます。その天真爛漫さに感心している間にボス登場。何が不満なのかドラム缶を蹴散らしながらハデに出現します。だが、シューティングゲームの1ステージボスのオキテをきちんと守り、攻撃と防御にあまりたいしたことはないですね。悲しきさだめ、あわれなり。

ステージ2、ああ、中盤になってから高速スクロールになりました。わは！　ここですごく面白い現像が!!　8方向拡散ショットが自機の速度に追いつけず、後にショットを垂れるようになります!! 垂れ流された後“バンー！”と飛び散るその様はかなりファンタスティック!!　自慢じゃないけど、私は『エリア88』などのカプコン横スクロールの他には、あまりシューティングゲームをやらなかった（やれなかった）のでこういうのが前にもあったかどうか分かりませんけど、とにかく新鮮ですね。超気に入りです。ショットを後に垂ながら飛んでく女神なんて!! イエイィィィィー!!

むりやり分捕ってきた開発版はここまででしたので、残念ながらこれ以上の感想は書けません。でも、開発版と一緒に送ってくれた写真を見ると、なにやら巨大戦艦らしきボスや、レトロな感じの飛行機のボスもあって、あら？　女神さん、なんかごっつい目に変身もできるらしいです。

最近のシューティングゲームって、爆発的な難易度のインフレのせいでニュータイプやサイキッカーじゃない、私のようなサル科の生物はまず手を出せない、敷居の高いジャンルになりはてましたけど、『トマックシューティング』はかなりイージな感じです。私にもムリなくやれますね。携帯ゲーム機にちょうど合う難易度か……。

全般的な感想を言うと、ドットの懐かしさが体に染みる初心者向けシューティングゲームといえます。これなら手軽く遊べますね。でも慣れていないGP32用というのがちょっと残念ですが、PC版も出すつもりというから、日本の『トマック』ファンのみなさんはそれを期待してもよろしいのでは？



一定条件を充たすと変身してパワーアップできるらしい

※この原稿は韓国人のライターが日本語で書いています!!

テリョン（鄭泰滝）(bulmory@gamerz.co.kr)：漫画の「軍鶏」を読みました。うわあ～痺れますわ!!　一時は“格闘マンガってもうネタがないのでは？”と思ったんだけど、まだこういうすごいのができあがる余地があったのね。ゲームだって同じだと思います。

Tomak Shooting
ジャンル：シューティング／メーカ：Seed 9 Entertainment／
機種：GP32／価格：未定／発売日：2002年1月下旬

読者あっての本ですから



龍子オネーさん（19歳）
『BIGEEKS』でマミヤ狂四郎先生の漫画『M&D』の、あまりに生臭過ぎる笑いが堪らない多感なお年頃。

シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

「寒くて何もヤル気しねエとか言ってないデ!!」



●いや、ホンッットに寒いッスよね〜〜ッ！ 景気の方も未だに寒いママなのでダメ社会人やプータローの方々にはマダマダ世知辛い日々が続くとは思いますケドッ、無駄に外出ても寒いダケだしこの際アッタカクなるまでゲームに逃避するのもトレンディー（死語）、なのかも知れませんよねッエ一条さん！

○……ナンデ今頃オダギリジョーになるワケ？ でも最近の読者の方々のお便りのなかで怪我や病気になったヒトが多いようデス。くれぐれもお体にはお気をつけクダサイ。

●なお、そんな今月のMVPはこの方々でした。

★京都府　連打馬鹿（骨折）
★岐阜県　加藤祐二（入院）
★岡山県　RYO（入院）

この不幸な3人にはナンにもあげませんが、とりあえず西の空に向かって皆様とご家族の健康をお祈りしております。

■本誌は『マガジンX』という車雑誌とスタンスが似ていると思う。お互いに広告を入れ替える（マガジンXがゲームでゲーム批評が車）とまるくおさまるかも。

（大阪府　Avalon）

●んじゃコッチもPS3の予想イラスト描かないと。

○体裁だけは整いマスが互いの読者層と広告が一致するのカナ〜

■『ピクミン』のCD買いました。ゲームの方はプレイしてないけど曲は良い！ 聞くたびに、山崎ハコの世界みたいでせつないぞぉー

（兵庫県　Jon）

●Jonさんのようなヒトがン十万人いるという現実に山内さんの心中たるや如何なものカト。

■（前号特集の）GCについて話す本郷さんってどういう気持ちだろう……とつい考えてみたくなる……。

（千葉県　津久山　真臣）

●もし山内さんがその記事を読んでいたとしたら心中たるや如何なものかと。

■そうか！ 『ピクミン』というゲームは、どんな扱いをしても黙って付き従ってくれる信者（前号P48

が欲しい！　という任天堂の願望を具現化した作品だったのか?!
（茨城県　妖怪出魂）

●そんな任天堂信者が、GC発売時のあまりの冷静さに『なんで奴らは買わねーんだよ』と、思わず出荷調整しようかと考える山内さんの……。

○モ、エエーッチューノ!!

■42号P58、59にはカチンときた。『何でもOKです』と言って質問を募集しておきながら「もっと気の効いた質問をせんか！」とは……。つまんない質問しか集まらないのなら連載復活なんて潔く止めればいい。岡本氏も忙しいとおっしゃってることだし……。
（群馬県　風の中のマリー）

○実はこのほか同様意見が物凄く大量に届きマシタ……。

●岡本さんにはむしろこの反応も手の内と云いきられて欲しいですね。

■『ゲームは脳に悪影響を与えるのか』ですけど、今のゲームじゃ当然だろう。1人でプレーするRPGやACGでも考える必要性がほとんどない。まるでバカみたいだ。
（京都府　SP-K-TAM）

○昨今ないトンデモ発言がかえって新鮮デシタ。

●小林くんは20代の割にはジジ臭い発言ですね。

今年もやっぱり言いたいコトがあるワケで……

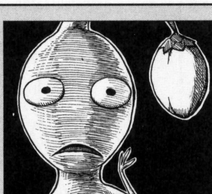
■エニックスの強気の値段設定を、どうにかできないものか？　欲しいと思っていた『グランディアエクストリーム』も7800円と聞いて買う気が失せた（同日発売予定の『ワイルドアームズ　アドヴァンスドサード』は5800円なのに……）。決して千円、二千円が惜しいわけではない。エニックスの「ボッてやろう」という精神を感じ、嫌気が差してしまうのだ。
（北海道　斎藤　章道）

○ムシロ弱気ゆえに価格があがってしまうのカト。

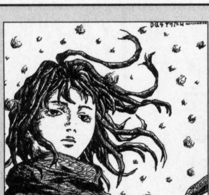
■ゲームハードが高すぎると思う。おれっちの子供の時はベーシックとかついてたな～。MSX2はフロッピーの中におえかきソフトがはいってたので、ゲームだけでは終わらなかったな。やはりハ

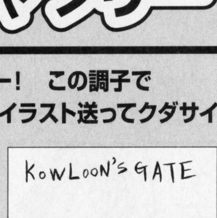
読者イラストギャラリー

ヨッシャー！　この調子でどんどんイラスト送ってクダサイ



三重県／ワイエム
このゲーム、バッドエンドは良い子の任天堂とは思えないようなオチですよね。

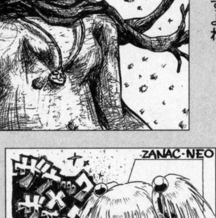

東京都／ごりくま
マとにかくがんばんなさい。



群馬県／キラーヴァージン
この頃風水真っ只中でしたが今の陰陽道ブームは結構冷静ですね。



岐阜県／今井とも
エンディング後のシナリオには溜飲を下げたひと多かったのではないでしょうか。



千葉県／コンパイル頑張れ！
マジな話、アレンジ版についてはどう思います実際？

ードだけで何かできるとうれしいです。（神戸市　おやてん）

○GCも初心会の卸値聞いたらビックリデスヨ。定価で売ってもお店は1台ン百円デス実際。

●それにしても子供の頃からドマニアですね。

■ゲームやアニメのキャラに欲情するのは日本人だけだにょ。（大阪府　毛利　公俊）



●世界で初めてエロアニメ作ったのはアメリカ合衆国だにょ。

■PSの調子が悪いんですよね。PS one買おうかとも思うんですが、何かSCEの戦略にハマってるみたいでやなんですよね……。『DQⅣ』終わるまで待って欲しかった。壊れるの……。（東京都　ごりくま）

○PS oneの液晶モニター付きはレビュー書くのに極めて使い勝手良くて重宝してマス。

■ネット予約で買ったPS2ですが、メモカのデータがすべて壊れたりDVDが読めなくなったり、一体どうしたらいいのでしょうか？（愛媛県　ZENOUME）

○ナンにも落ち度が無いのなら、PSクリニック受付が嫌な気分になるような長文の恨みつらみを作文したのち電話口で朗読シマショウ。なおPS2ハードというのはDVDデッキですから非常にデリケートなモノという認識の無いお子チャマが、ポテチのカスやら埃でハードやソフトをドロドロにしているのを見るにつけシシタン心を痛めるばかりデス。

■『ハム太郎』と『ゴジラ』の同時上映に『トトロ』と『火垂るの墓』の時を思い出しますね。作品の傾向が違い過ぎやしませんか。（愛知県　りょんりょん）



●先に笑わせてその後トラウマにするという構図ですけど、オネーさん的には篠原ともえがゴジラに潰されたシーンに大爆笑でした。

■任天堂の山内社長が、ベンチャー企業に融資するらしいけど、「ゲー批」に追跡調査して欲しい。『シグナル』の時みたく。（埼玉県　8王子）

○『だったらオレんトコに投資しろや！』と言いたいソフトメーカー



は山程あるんデショウが、かつてクリエイター育成プロジェクト『ジャックと豆の木』はその後どうなったンデスカネ。

■ゲーム機の魅力とは「ソフトのラインナップ」だと思います。ゲームキューブには全く足りません。ゴミからケッサク、名作まで欲しい。（青森県　奇狂堂）

○ヤッパ広く一般に普及するには『面白いゲームしかださない』というのはダメじゃないかとシシタンも思いマス。玉石入り混じってコソ本当の国民機デスヨネ。

■祝・（アンケートハガキの）ミシン目！　これなら本を傷付けずに葉書を送れます。（神奈川県　dal）

●上手く切り取れないという苦情はそれ以上きておりますが……

○ナンでも完璧なモノはアリマセン。心意気だけ汲んでクダサイ…。

■「ゲーム批評」にもラマダン（ゲーム断ち）はありますか？　いや、なんとなく書いてみただけなんで別にいーです。（千葉県　カベジマイサム）

○編集部はいつでも何かを『断ちきって』マス。

●ていうかむしろ『絶ちきって』るという感じです。

■前々から思っていたのですが、「ゲーム批評」に定期購読制を設けたらと思います。この雑誌は固定ファンも多そうですし、読者へ直接届ける方式の方が出版社の利幅も大きいのではないでしょうか。（埼玉県　def）

○シシタンもソウ思いマスが、先ずはマイクロデザインで直販体制を作ることが先カト。昔の単行本などアマゾンとかで既に絶版扱いデス（泣）

■ゲームはバカスカ買ってますがぜんぜんやってません。塩漬けのまんまです。（岡山県　うどん）

○あ～シシタンのまわりにも多いデス、年度末の道路工事の如く予算消化の為にゲーム買ってるんじゃナイカというヒト。

●そういうのに限っていつかヤルとは言いながら一生遊ばないモンですよね。

○ムムム……



読者による批評のページ

Reader's Critique

頭の固い大人は、どうしても“ゲーム”を悪者にしてしまいがちです、だからこそ、今まで以上にゲームの本質を伝える“言葉”が必要になってくるのかもしれません。

投稿規定：1050字前後（15字×70行）の文章量で投稿してください。原稿テーマは自由です。掲載させていただく場合は、編集部で原稿の修正や文字量調整を行います。また、応募原稿は返却できません。以上のことをご理解のうえご応募ください。お願いします。

各コーナーへのお便り・投稿は
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル（株）マイクロデザイン『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー／RC係、または ghihyou@microgroup.co.jpまで。投稿の締め切りは3月1日です。

前回のゲーム業界速報には多くのご意見をいただきました。今回は、そのご意見からです。

川島氏の理論は暴走がすぎる

「ゲーム批評」1月号の川島隆太氏の理論について、その当時記事をインターネットで読んだ者として述べたい。川島氏の理論は「任天堂」を除けば、概ねZDnetUKの通りである。「ゲーム批評」には細かには掲載されていなかったが、川島氏の「実験」とは、ある匿名ゲームを30分プレイした結果でのものである。その30分間に働きの悪かった脳の分野を取り上げ「敢えていうなら有害」と述べているのだ。あまりにも粗雑で稚拙な結論だろう。

確かに計算問題をこなすことは有意義である。私はある理工系の技術の分野に進んでいるが、数学の参考書をかたっぱしから解くことで技術と論理性を高めた（つもりである）。だがこれとゲームを比較することに何の意味があるのか？　「野球よりもサッカーのほうが球を蹴る技術が身につく」というに等しい論理ではないのか。

そもそもゲーマーといっても、四六時中ゲームばかりをしているわけではない。学校にも行くだろうし、社会人ならば仕事の合間にプレイする。わずか30分のプレイの時間を無限に拡張して組み立てるというのはいかにも乱暴だ。勉強だろうが、友達と遊ぶのだろうが、そればかり続けていればいびつな人間になるのは同じである。

それとゲーム名を公表しないのも問題である。本でも映画でも、さまざまな種類があるのに、なぜゲームはひとからげにされるのか？　氏はどのゲームのどの場面をプレイ中に解析したのか明確にすべきだ。調査対象を隠したままの理論はもはや科学理論ではない。

専門分野の知識が豊富であること、思考が論理的であることはイコールにはならない。氏の主張はそのことを示していると思う。

（愛知県　へちゃ）

いただいたご意見の多くがすごく冷静だったことが印象的でした。

『ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ』

『ガンサバイバー2』（以下、『GS2』）は、『バイオハザード　コード：ベロニカ』のストーリーを舞台にしたガンシューティングでして、前作同様、3D空間を自由に動き回れる一風変わったガンシューティングです。世間での評判がさんざんだった前作はストーリーを基に進んでいくアドベンチャーチックなゲームでしたが、『GS2』は完全にステージクリア型のガンシューティングになってます。

全5ステージで構成されており、ボスを倒すことで次のステージに進みます。ひとつのステージに決まったルートはなく、プレイヤーはマップを見ながら自らの手で主人公を目的地まで動かし、迫りくる異形のクリーチャーをガンで蹴散らして血路を開いていきます。制限時間もあり、ゼロとなると不死身の追跡者が現れ、同シリーズの「恐怖」もしっかり再現しています。対応しているナムコ製ガンコン2に追加された方向キーのお

かげでガンコンでもそれほど複雑ではない操作性で3D空間を自在に移動でき、慣れれば移動しながら撃ったり、敵キャラを軸に回転しながら攻撃できるなど、いまいちコンセプトのわからなかった前作やアーケード版より格段にゲーム性がアップし、多少の理不尽さなど気にならない出来です。

このように、従来のガンシューティングの醍醐味が単純な爽快感・緊張感であったのに対し、『GS2』はゲームを「攻略していく」という面白さを、ガンコンを手に臨場感あるゲームとして楽しむことができるのです。

元々全体の雰囲気は『コード：ベロニカ』を基調としているため、ファンならば短いデモでも想像でストーリーを楽しむことができ、世界観自体は完全にゲーム性を成立させるために設定された、リアリティを追求しない記号的な世界観です。心電図は体力ゲージ風になっており、敵は倒すと消えてしまい、そのため浮いているアイテムや画面上の矢印などのゲーム的な記号や、無敵の追跡者の存在を見事に受け入れています。

また、PS2オリジナルモードも充実しており、ネット上でスコアランキングが開催されるなど、最近減りつつある、純粋な「高得点を狙う」という昔ながらのゲーム性を受け継いでいます。ボリューム満点の広大なダンジョンでミッションをクリアしていく「ダンジョンモード」はマッピング機能がないため、複雑なマップを紙に書いていくという、それこそFC時代のような感慨にふけってしまいました。見た目は大作指向だけどプレイすると他のことは考えずに楽しむことができる、最近の大作指向の作品に疲れているユーザー向けの大作ではないでしょうか。

（大阪府　船谷善之）

「攻略」と「ハイスコア」、以前ならば〝主役〟であった要素も、今は二の次になっているのかもしれません。昔からのゲームファンにとっては少し寂しい状況ですね。

『クイズ$ミリオネア』

PSで発売された『パネルクイズアタック25』（以下、『アタック25』）は、テレビに携わる者にとっても事件だったと言って良いだろう。

『アタック25』の永いこと愛されている魅力は、ゲーム性であった。参加者にならないと気づく事のなかったであろうその魅力を、忠実に再現するゲーム化が、魅力を解体し分かりやすく我々テレビマンに知らしめた。同時に「テレビ作りとは、この方向性で良いのだ」とも思った。しかし、それは勘違いだったのかもしれない。

紳士の国「イギリス」から輸入された「クイズ$ミリオネア」（以下「ミリオネア」）、この番組を最初目の当たりにした時も事件だった。1000万円という貨幣価値がデフレスパイラル以上に脆くも崩れ去っていったからだ。

そして「ミリオネア」は例により番組に対して忠実にゲーム化されまたその魅力を解体されるはずだった。しかし、30分程のプレイにより齎されたのは、テレビ界が持つ汚くも美しい計算であった。

挑戦者が生まれ、早く終われば賞金は少額で済む。そして高額の賞金に挑戦する者が現れれば、みのもんた氏が長く引っ張り充分な尺（※）を編集する制作陣に提供し、番組内での挑戦者が減り結果として、賞金が抑えられる。

綿密なコスト計算のうえでできた番組が「ミリオネア」であった。そして、それは「ミリオネア」のゲーム化でより鮮明な物となった。最早、クイズ番組は「徒党を組んで外国に繰り出す」か「1000万を捻出する」かのどちらかでしかなくなった。

しかも、他人が金をせしめる構図は視聴者としては基本的にどーでもいいことなので「自分でも取れる」と錯覚させる様に1000万の重みを限りなく軽くしてやらねばならない。

今、ゲーム性がクイズ番組から消えようとしている。

（メール投稿　浜地隆史・フジテレビ「スーパーニュース」アシスタントディレクター）

テレビのプロの方からのご意見です。〝ゲーム性〟が問われているのはゲームだけではないようです。

※：放送における時間のこと。

ゲーム批評　2002年1月号プレゼント当選者発表！

●マイクロデザイン特製アイテム

ゲーム批評Vol.42 プレゼント当選者（30名）
※敬称略

北海道　斉藤章道
青森県　坪井裕樹
岩手県　児玉完司
山形県　渡部正博
宮城県　大岩直季
埼玉県　岸洋一郎
　　　　塚本貴志
千葉県　横沢勲
　　　　神林直道
東京都　小林正幸
　　　　熊谷洸子
神奈川県　井上大輔
神奈川県　栗原成之
　　　　深谷俊臣
愛知県　小川雅
　　　　近藤哲朗
　　　　吉田祐
岐阜県　加藤祐二
京都府　沖一正
大阪府　上野勇太
　　　　角田浩
大阪府　毛利公俊
兵庫県　本條泰子
　　　　松浦敦
岡山県　小西涼介
　　　　松本有生
山口県　内山和彦
愛媛県　梅本匠
宮崎県　神田陽一
鹿児島県　昇尊和

※当選品の発送は2002年2月中に完了する予定です。3月に入っても未着の方は、お手数ですが編集部までご連絡ください。

バックナンバーのご案内

<Vol.27>'99年6月発行780円（税込）
■特集1「話題！ 問題？ 次世代PS」●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋■特集2「アーケード氷河期」ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！　新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」

<Vol.29>'99年10月発行780円（税込）
■総力特集「面白いゲーム、知らない？」●スペシャル対談　任天堂・宮本茂×セガ・名越稔洋他■緊急特集「VJ問題」の真実

<Vol.34>2000年8月発行780円（税込）
■「なぜだ!?　ドリームキャスト」苦戦を強いられるDCに、今一度スポットを当てる●俺とセガゲー　四半世紀の愛憎　ゲーム批評ライターによるベスト＆ワースト5■『劇空間プロ野球』版権闘争の真実　コナミは何を考えているのか？

<Vol.35>2000年10月発行780円（税込）
■「DQⅦ＆FFⅨ 物語ゲーム 進化の優劣」ドラクエ、FF ──『過去、現在、未来』●がんばれボクらのジャレコ特集　今蘇る怪作の歴史!?　その真の姿を見よ！　■名越武芸帖スペシャル対談

<Vol.36>2001年1月発行780円（税込）
■「ソフト批評スペシャル　拡張版」●ゲーム批評ノンフィクション　ネットオークションのなくなる日■ゲームソフトのレンタルはゲーム業界の新たなステージとなりうるか？

<Vol.37>2001年3月発行780円（税込）
■「なぜ今、携帯ゲームなのか」　携帯ゲームって本当に好調なの？●君の武士魂はふるえているか　日本人の魂をゆさぶる和風ゲームの台頭■ガンパレード・マーチに「自由」はあったのか?

<Vol.38>2001年5月発行780円（税込）
■「愛がないキャラクターゲームなんて!!」キャラゲー原作者インタビュー！●検証！スポーツゲームの真髄『リベログランデ』は新たな扉を開くか■緊急特集DC撤退！どうなるセガ！

<Vol.40>2001年9月発行780円（税込）
■「ゲームの疑問を大追跡これが答えだ!？」ゲームソフトの原価に迫る　幻のゲームソフトの行方を追う！　●「SNK　偉大なる遺産」SNK（新日本企画）ゲームの系譜　SNKの側面　格闘ゲーム　餓狼伝説スペシャル

<Vol.41>2001年11月発行780円（税込）



■ＦＦＸ批評対決!!
ＦＦＸを誉め倒す?!
否定派・肯定派ソフトレビュー
ＦＦＸ実はココが凄い！
●悪趣味ゲームライター晩餐会
がっぷ獅子丸ＶＳ.阿部広樹座談会

<Vol.42>2002年1月発行780円（税込み）



■孤独な王道!?　ゲームキューブ
特別対談　名越稔洋×岡本吉起
激走!!　フロム・ソフトウェア
Xboxのことも教えて本郷さん!!
●格闘ゲーム　新世紀へ
格闘ゲームの派閥争い
VF.NETはメリットだったのか

別巻
飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-　'98年9月発行　2520円（税込）
悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）
読者あっての本ですから3　2000年3月発行　787円（税込）
読者あっての本ですから4　2000年12月発行　787円（税込）

二次元
ドリームマガジン
2D DREAM MAGAZINE

VOL.3



リアルな女の子よりも、ゲームとかアニメに出てくる女の子に欲情してしまう大きなお兄さんたちに贈るアダルト小説雑誌！

特集マンガ

マスコットキャラが輪姦される？「にじこちゃん危機一髪！」
世界初？　先物取引エロマンガ「オタでもわかる先物取引」

おもしろコラム

ゲーム批評でお馴染みのメンバー
がっぷ獅子丸「悪趣味エロ紀行」
南敏久「生きていたすごいコスプレ烈伝」
卯月鮎「捏造！　フェチ萌え歴史観」
BIG☆BURN「妄想科学読本」

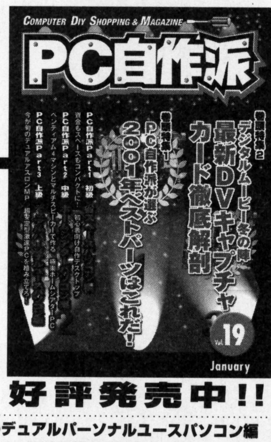
Now Printing

2月16日発売予定！

890円（税込み）／178ページ

季刊 COMPUTER DIY SHOPPING & MAGAZINE
PC自作派

Vol.19



好評発売中！！

A5判／132ページ／定価980円（税抜）

特集① PC自作派が選ぶ 2001年ベストパーツはこれだ！

2000年に続き2001年においてもPC業界は着実な進化を遂げた。そんな業界を賑わせたパーツを使用して、2001年を飾るにふさわしいベスト自作PCというものをPC自作派編集部なりに決定したい。

特集② デジタルムービー冬の陣 最新DVキャプチャカード徹底解剖

最新DVキャプチャカード徹底解剖DVキャプチャの現状と最新カードの紹介、また最適なパーツ構成を考え、実際のキャプチャ作業の流れを見てみる。

■PART 1　初級●省スペースパソコン編
資金もスペースもコンパクトに！　初心者向け自作デスクトップ

■PART 2　中級●ホームシアターパソコン編
ペンティアム4マシンとマルチスピーカーで作る　極楽ホームシアターPC

■PART 3　上級●デュアルパーソナルユースパソコン編
今が旬のデュアルアスロンMP　超安定型激速PCを組み立てろ！

EDITOR'S ROOM

いつものゲーム批評とはまるで違う内容の特集になりましたが、いかかでしたでしょうか？　読者の皆様の反応がちょっと怖いですが、本誌が創刊して7年以上（実は総合誌としてはかなり長いです）、ゲーム業界が大きく変化していく中で、ゲーム批評の内容も変えていかなければいけないのではないか。そんな気持ちで編集部一同、新しい特集・やり方にチャレンジしてみました（……と、1年間も関わっていない自分が書くのもどうかと思いますが）。特に小川くんはご苦労様でした。

ちなみに私、今号で編集長を辞める事になりました。……また前みたいに突然やってきて、2回で去っていくことなってしまいましたねえ（笑）。別に何か悪いことをしたというのではなく、本業の方が忙しくなりそうだから、というのが理由であります。やっぱりゲーム批評の編集長というのは重たい仕事で、その点での計算ミスもあったかと。実際、あまり力になれなかったと思いますし……。

今回からは初代編集長だった小泉さんも編集人として加わり、さらにゲーム批評は変化していくと思います。色々と問題があるかもしれませんが、今後ともよろしくお願いいたします。……とかいって、また戻ってきたりして（笑）。（津田）

毎度のことなのですが、編集後記を最後に書いているのは私です。まぁ、私の「スグにできそうなことは後回し」という思考のせいではあるのですが、結局編集後記は〝スグ〟にはできないんですよね。特に、今回のように前後で強烈な「ネタ」に挟まれるとどうしていいもんか……。とくに土井よ、読者のみんなが読むのは君の文章が最後だ。順当に読んでもらえば、私の方がさき。順番的に言えば、私は君の前フリとなるわけだ。その君の編集後記にどう前フリしろと……。話と、くだらない話はここまでにしときましょう。話ががらっと変わりますが、実は私、今『ウイニングイレブンファイナルエディション』にハマっております。

今回も「よくぞここまで……」というくらいの出来です。ただ、プレイするたびに、「ディフェンスの楽しさ」をどう表現するのか？　と考えてしまいます。今回の『ウイイレFE』もディフェンスが楽しいかと言われれば……。確かに、レベルが同じ人間との対戦時にオフサイドトラップが決まれば爽快なのですが、〝楽しい〟というところまではいかないんですよね。ここ数年、Jリーグオールスターで DFの選手が人気投票でトップと取っていますが、これはサポーターがDFへの評価が変わってきている証拠であると思います。相手FWとの駆け引きやカバーリング……DFならではの楽しさはあるんですけど……これってゲームで表現するのはすっごく難しそう。いつの日かディフェンスも楽しいサッカーゲームできるのを楽しみに、今は『バーチャストライカー3』に期待する日々……。（小川）

最初に言っておきますが、津田編集長がいなくなるのは、ぼくが津田さんの上履きを隠したりイスに画びょうを仕掛けたからではありませんので。

さて、この半年ほど友人の誘われてとあるクラブイベントに定期的に遊びに行ってます。このイベントは、一見よくあるイベントなのですが、客層がちょっと変わってます。大音響にあわせ女の子たちが踊り狂ってる中、よーく耳をそばだてていると「最新作の『○○』（某ゲーム）っていうのはさぁ……」とか「○○（某ゲームメーカー）で働いてます……」などと言った会話が壁際から聞こえてくるのです。つまり、ゲーム関連の仕事をしている客の率がとても高いわけです。

なぜそうなったのかという理由については長くなるので書きませんが、ここではあらゆる方面でゲームに携わっている方々から面白い話が聞けるので、知らない人にもどんどん話しかけるようにしてます。で、肝心の「面白い話」の中身ですが、やっぱりプライベートで聞いた話なので、これについてもこの場所で書くのはどうかと……というか、正直、酔っぱらっていることが多いのでよく覚えていません。ごめんなさい。許してください。

あと話はまったく変わりますが、ナムコの『もじぴったん』（AC）、とても楽しいのでもう少しだけ思考時間をください。（土井）

隔月刊 ゲーム批評 3月号

ゲーム批評Vol.43
第9巻第3号通巻66号
2002年3月1日発行
定価780円(税込)

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　小泉俊昭
編集長　津田清和
編集部　小川哲弥
土井大輔
販売営業　長谷川安次
河合秀晃
広告営業　小山睦男
五十嵐健一
デザイン　株式会社エストール
印刷　図書印刷株式会社

(株)マイクロデザイン
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部　TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-9384
販売部　TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部　(株)マイクロハウス　レップ営業部
TEL.03-3555-1206
FAX.03-3297-0180

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

隔月刊 ゲーム批評 5月号予告
May

第1特集

Boy's
ホモゲーを楽しむ女心（仮）

右肩上がりで成長を続ける「BOY's」ゲーム。オトコとオトコが奏でる耽美な世界が、なぜ今、女性たちに受け入れられているのか？　男性視点からみた「BOY's」ゲーム。そこには生理的な悪寒を越えた真実がある?!

ソフト批評

ついにXboxソフト登場!!

『デッドオアアライブ３』『ねずみくす』『式神の城』『ジェットセットラジオフューチャー』『スペースチャンネル５パート２』『グランディアエクストリーム』『バーチャストライカー３』ほか

そして、あのアンケートの結果が次号で明らかになる!!

次回「隔月刊ゲーム批評5月号」は2002年4月3日発売!!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

業界外広告、募集中

ゲーム批評

※ゲーム批評ではゲーム業界以外の広告を募集しております。

雑誌03679-3　T1103679030787